REVISTA AÑO 6/ N° 21-ENERO-FEBRERO-MARZO DE 2026

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

21

SUMARIO

En portada:
Baquiana. PinUp.
Ilustración de Acasio.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 6 NÚMERO 21.
Enero-Febrero-Marzo de 2026.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Flash noticioso.....04

Microcuento: Test de Turing, de Manuel Jordán.....07

Araya 2099 deslumbra en Falcón, por Prensa Incudef.....08

El primer animé hecho en Venezuela ya está en producción, por Portal El Server.....09

Ivan Lira: El gesto de Maduro es un mensaje de reistencia y continuidad, por Stiven Rodriguéz Volcán.....10

Cómic de autor: La Historia de Petrolia, de Iván Lira.....11

Desempolven su historieta impresa de El Patriota, que se viene la segunda parte, por Omar Cruz.....12

Tops Cómics venezolanos 2024-2025 según Lygno Productions, por Moris Rauseo.....13

Diseño de un cartel para promocionar una película restaurada, por Osman Acasio.....14

Cómic de Autor: No tengas miedo, de Jesús Pulido.....17

Dibujos animados basados en un cómic venezolano cumple este año su 21 aniversario, por Osman Acasio.....19

Clásicos del cómic: Venezuela El Naufrago (1980), por Vanessa Vallesa.....20

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitán Rudolf Mendt Episodio 7, de Mario Villegas.....21

Trese, un cómic filipino que deriva en serie animada para Netflix, por Osman Acasio.....27

Cómic de autor: Baquiana. Redención hacia lo salvaje, de Acasio.....29

Una ciudad de comiquita, por María Eugenia Acero.....34

Cómic de Autor: Sin título, de Francisco Campos.....37

Galería Virtual. Mural de cómics Carirubana cuna del cómic bien hecho en Venezuela, por Osman Acasio.....40

Jugando un rato con IA. Cuento corto, por Osman Acasio.....50

Cómic de autor: Altanera. Contacto Episodio 3, de Acasio.....51

El juego venezolano más exitoso de la historia, por El Server.....57

Cómic de autor: La conferencia de los lisiados, de Luis Britto García.....58

Payasos y Catalinas, el libro de Realidad Aumentada hecho en Venezuela.....62

Composición visual perfecta: Arte de acción, por Enrique Acasio.....63

Robotísmo: Anamorfosis & Robot: Anamorfoskopía, por Enrique Acasio....68

Galeria Hallaco.....71

Galería Fantart.....75

Galería Hallaco: Portadas.....77

Galería Hallaco: Diseño de Personajes.....78

Galería Hallaco: Paleoarte.....80

Galería Arte urbano.....83

21

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 6 NÚMERO 21.
Enero-Febrero-Marzo de 2026.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Manuel Jordan
Mario Villegas

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

¡Hallaco! Una revista que lleva a sus lectores el pulso visual de la nueva historieta que se produce en Venezuela llega a ustedes en su entrega número 21. Y es precisamente la revista, quien siguiendo la idea original concebida desde su creación, viene funcionando como vitrina expositora que exhibe los logros de nuestros artistas venezolanos. Como siempre, tratando de traer a nuestros lectores lo más resaltante del acontecer historietístico nacional. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

En cuanto a novedad, debuta en esta nueva entrega de su revista ¡Hallaco!, el cómic Baquiana, de mi autoría, con una propuesta autoconclusiva de cinco páginas titulada Redención hacia lo salvaje. Por ello el motivo que en la portada se presente un arte relacionado a dicho cómic, que destaca por su diseño de máscara de diablo de Yare a lo ciberpunk, con fuerte inspiración de la inespresiva máscara de los icónicos Power Ranger, y a los ojos almendrados de otro icónico personaje del género Kaijú como lo es Ultraman.

Como revista producto del esfuerzo mancomunado de varios colaboradores que en ella trabajan, pensando en la comunidad de la narrativa gráfica y el arte pictórico, amantes del cómic y las ilustraciones, aspiramos y esperamos que encuentre en sus páginas, un contenido que le sea interesante, los mantenga informados sobre las novedades y lo que aquí en Venezuela se produce. Solo esperando además, que disfruten de su contenido, tanto como lo hicimos quienes colaboramos en su producción.

Post Data: Desde esta tribuna, rechazamos contundentemente la injerencia, el ataque inmoral, ilegal y criminal perpetrado por Estados Unidos contra nuestra Patria.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

LA SEGUNDA PARTE DE EL PATRIOTA VIENE EN CAMINO.

El historietista caraqueño Omar Cruz anuncia en sus redes sociales el estar trabajando con la segunda entrega de su cómic El Patriota. Así lo anunció el historietista Cruz en su cuenta de facebook: "Desempolven su historieta impresa de EL PATRIOTA, que se viene la segunda parte".

VIDEOJUEGO DE CARTAS.

El historietista yaracuyano Wilfredo Pérez -Wilustrador, anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en un videojuego de cartas basado en su cómic Saga del Sol. En el comunicado mostró pantallas de código de programación y disposición de las cartas en el tablero. "Cuando no estoy dibujando cómics, me dedico a programar"- acotó.

CITAS SABIAS.

"Persigue siempre la perfección, pero ten en cuenta que nunca la alcanzarás; sin embargo, te llevará a lugares que jamás hubieras imaginado".

Alcides Marcano -Dam.
Historietista caraqueño, creador del cómic Suyai.

"En las nuevas vertientes del arte, hay gente muy talentosa dentro de la animación, del tatuaje, de muchisimas disciplinas que se han abierto como posibilidades. La novela gráfica. Los buenos dibujantes están ahorita en novela gráfica porque no hay espacio en los museos para el buen dibujo. Simplemente no hay espacio".

Avelina Léster.
Escritora, historiadora, columnista, y crítica de arte mexicana. Autora del libro El fraude del arte contemporáneo

"La IA nunca me quitará las ganas o la alegría de hacer arte y pintar (ni a vosotros). Esa parte nunca será reemplazada".

Alberto Mielgo.
Animador, ilustrador y director de cine español ganador de un Óscar y varios Emmy.

FLASH NOTICIOSO

RETROQUEMADITOS EN FORMATO IMPRESO.

El historietista caraqueño Jesús Torrealba anuncia en sus redes, su intención de publicar en formato impreso su cómic Retroquemaditos tóxicos, que funcionará tambien como album de barajitas. Sobre este particular anunció: "Los cromos (barajitas) autoadhesivos de Retro Quemaditos Tóxicos son GRATUITOS y coleccionables, los obsequiamos (junto con chocolates) a quienes asisten a nuestros eventos de lanzamiento de cada capítulo (en Caracas) ¿Para qué sirven? Pues cuando esta novela gráfica esté terminada vamos a publicar el libro en físico, al más puro estilo vieja escuela, y los amantes del cómic y el terror podrán adquirir este libro, pero además la publicación contendrá un anexo que funciona como álbum para pegar tus cromos, de modo que si has asistido a los eventos podrás completar tu álbum".

DISPONIBLE LA 5TA ENTREGA DE VZLA MONSTER.

El historietista caraqueño Ismael Alvarado -Isma anuncia en sus redes, el lanzamiento de la quinta entrega de su cómic VZLAMonsters, una historieta de horror pulp (género literario popular en los 50s caracterizado por historias ficticias sensacionalistas) con personajes inspirados en íconos de la cultura pop venezolana. La nueva publicación lleva por título El Cazador Vs El Monstruo, y se encuentra disponible en su edición digital, para su lectura libre en la página web **www.vzlamonsters.com**.

DIBUJOS ANIMADOS DE ANIVERSARIO.

El historietista falconiano Acasio anuncia en sus redes sociales el cumplimiento del 21 aniversario de la serie animada Pesadilla en Suspensión Criogénica, creada en 2005 y emitida ese mismo año en el canal de televisión Visión Peninsula, señal abierta en el aire de Falcón. Sobre este particular, el artista caquetío acotó:

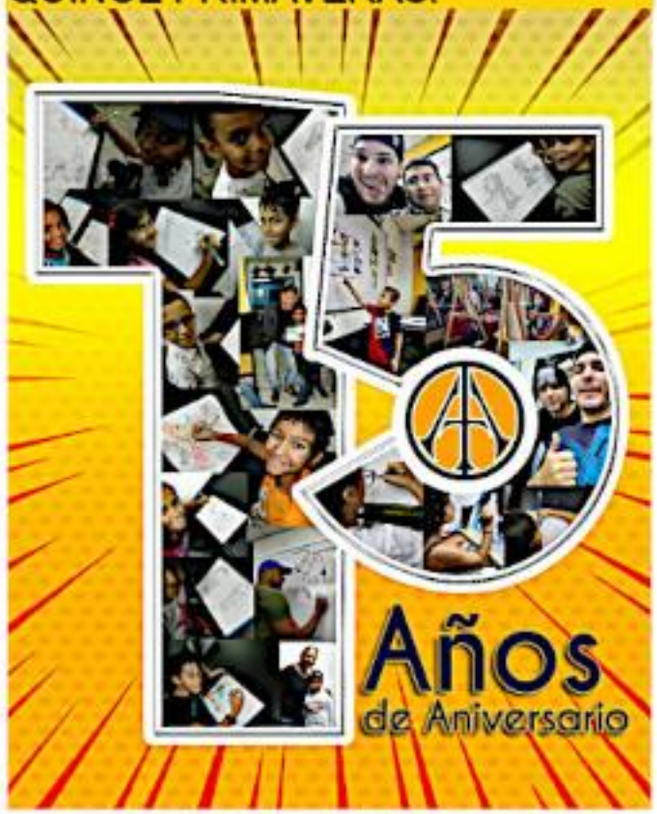
"En cumplimiento de su veintiún aniversario, para celebrarlo con bombos y platillos, estaré publicando en los meses venideros, material concerniente a la obra Pesadilla en suspensión Criogénica. Desde publicaciones de cómics y mangas, videos promocionales y para octubre, la publicación de los tres capitulos de la serie animada en la red".

LOS VIAJES DE ALICIA VOLUMEN 2.

A partir de enero, se publica en las redes el cómic Los Viajes de Alicia en su Volumen 2, donde intervienen 27 ilustradores con sus respectivas propuestas. Sobre el hecho, sus organizadores escribieron: "Esta nueva edición, llena de creatividad y arte del mayor nivel, será revelada en el transcurso de las siguientes semanas historia por historia, artista por artista, en una celebración al talento del que es capaz la comunidad del cómic nacional".

www.facebook.com/lvdalicia.

ACADEMIA DE ARTE CUMPLE SUS QUINCE PRIMAVERAS.



La Academia de ilustración en Maracay, AleskyArte, celebra sus quince años de formación artística. Así lo anunció su director Alesky Aguilar en su cuenta de facebook:

"Han pasado 15 años desde que abrimos nuestras puertas por primera vez, con la ilusión de convertirnos en un refugio para la creatividad. Lo que comenzó como un pequeño proyecto, hoy es una comunidad vibrante de artistas que han transformado su pasión en su voz. Miramos atrás con gratitud y hacia adelante con la misma emoción del primer día. Gracias a cada alumno, profesor y amigo que ha sido parte de estos 15 años de historia. ¡Hoy celebramos nuestro legado!"

Nota posteada el 11 de enero 2026.

FLASH NOTICIOSO

NUEVA ENTREGA DEL CÓMIC COLABORATIVO DE ALICIA.

Se publica el cómic edición especial de Los Viajes de Alicia – Conejo Blanco disponible para descarga o lectura en línea de manera gratuita en su cuenta de instagram aliciacómic. Participan en esta entrega 24 artistas venezolanos con 24 historias originales inspiradas en la obra de Lewis Carrol. Sobre la receptividad de la convocatoria, sus promotores escribieron: "Agradecemos con gran entusiasmo a todos estos artistas que compartieron con nosotros su trabajo y su creatividad en lo que es una nueva obra inédita del cómic venezolano".

INTERNACIONALES

MANGAKAS DEJAN DE PUBLICAR SU ARTE EN X.

La autora de Gachiakuta Kei, Urana dice que dejará de publicar arte en X después de que la plataforma implementara una nueva característica de edición que permite a los usuarios editar imágenes de cualquier artista directamente usando Grok AI, lo que plantea preocupaciones sobre el uso indebido de imágenes.

La decisión de Urana viene como parte de una creciente reacción de artistas que están protestando contra la actualización, citando preocupaciones por el mal uso de imagen y la pérdida de control creativo.

La controversia se ha extendido por toda la industria del manga, con el mangaka BOICHI, el artista detrás del Dr. Stone y Sun-Ken Rock, que ha anunciado que dejará oficialmente de publicar sus ilustraciones de anime y manga en X (Twitter).

EL ÚLTIMO CAFE DE SCOOT ADAMS.

Tras una batalla con el cáncer de próstata, Scott Adams, creador de la tira cómica Dilbert, ha partido a los 68 años. Así lo reportó su expareja Shelly Miles en el podcast Real Coffee with Scott Adams.

BETTY BOOP ENTRA AL DOMINIO PÚBLICO.

Betty Boop es parte del dominio público desde el 1 de enero de 2026, lo que significa que sus primeras apariciones de 1930 ahora pueden ser usadas, adaptadas y compartidas libremente por artistas y creadores, aunque con algunas limitaciones, ya que sus versiones más populares siguen protegidas por marcas registradas.

Betty Boop, es un personaje de dibujos animados diseñado por Grim Natwick a petición de Max Fleischer, que apareció en cortos animados por primera vez en 1930 y el boceto original muestra a la 'flapper' con una imagen animal y largas orejas, semejantes a un poodle.

SE CANCELA LO DE ANGULEMA.

El Festival Internacional del Cómic de Angulema, el más importante del mundo en su especialidad, no celebrará en 2026 su edición número 53, prevista para el 29 de enero al 1 de febrero de 2026. La cancelación del Festival de Angulema obedece a un boicot de editoriales por una denuncia de violación no resuelta, impactando el evento más importante de Europa.

MICROCUENTO: TEST DE TURING, de Manuel Jordán.

A Eva la he visto muchas veces en la red, nos reunimos cada fin de semana. Eva tiene una abertura entre sus dientes frontales, su pelo es negro y largo y sus ojos de un verde eclipse. Algunas veces me asalta el hecho de su virtualidad y me pueblo de monosílabos. Eva se suicidó hace más de diez años.

A Jorge lo visito en la red. En el metaverso, el guion escrito por la IA es cruel: yo soy la suicida; él, el sobreviviente.

SOBRE EL MICROCUENTO:

Publicado en el portal web microficcionesycuentos.blogspot.com, en enero de 2026. Blog del escritor argentino Sergio gaut Vel Hartman, donde se publican cuentos de su autoría y de escritores tan importantes como el cubano Yoss(ganador de un premio upc) , los mexicanos José Luis Zarate y Gerardo Horacio Porcayo.

SOBRE EL AUTOR DEL MICROCUENTO

JORDAN MANUEL.

Ingeniero en computación. Colaborador regular de la revista !Hallaco! Publicó cuentos en la revista Teoría Ómicron, en la revista argentina axxon, en la revista colombiana cosmocapsula, en el fanzine español Planetas prohibidos, en la revista Retahila-UBV.

CITAS SABIAS.

"El cómic venezolano tiene una gran raigambre social y creo que eso está marcado desde sus inicios por su emparentamiento con el humorismo gráfico, que siempre tiene una carga social y política evidenciada en sus viñetas".

Rognny Sotillo.
Miembro de la Comunidad PANA (Programa Amigos del Noveno Arte).

"La narrativa gráfica es en parte literatura, diálogo, poesía, coreografía, pantomima, cinematografía y todo aquello que tenga que ver con el arte visual".

Burne Hogarth.
Autor de cómics estadounidense, conocido principalmente por su trabajo pionero con el personaje de Tarzán en las tiras de prensa.

"¡¡¡Amémonos todos y a la mierda el mundo!!! ¡¡¡Exiliémonos en la bidimensionalidad!!

Osvaldo Barreto.
Historietista tachirense. Creador de obras como Diálogo del Águila y la Serpiente, y el insensato durmiente.

¡EN VENEZUELA, EL CÔMIC ES PANA!
Por Rognny Sotillo.

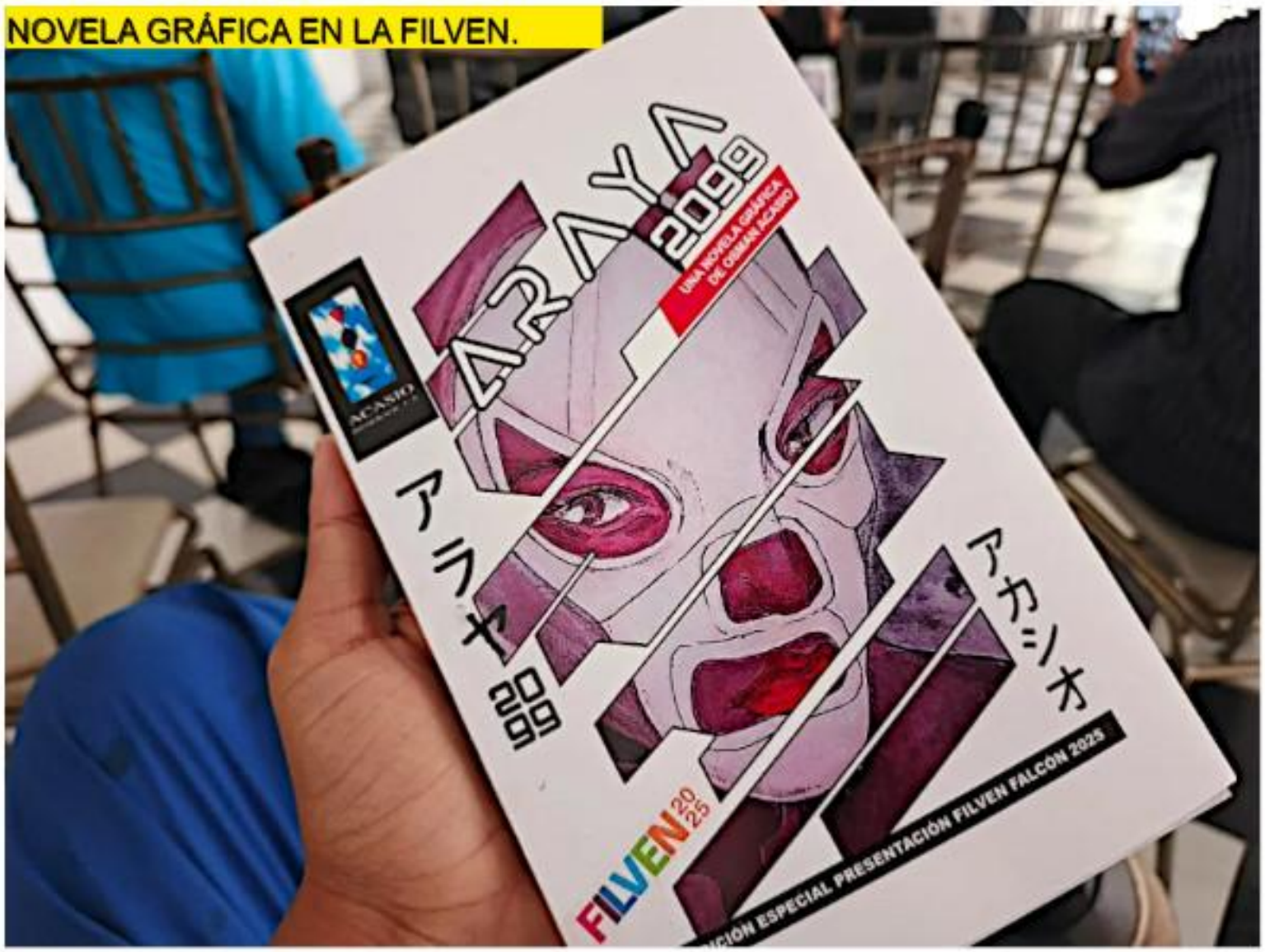
Hace 10 años un 31 de enero (era día de semana, no sábado como hoy) Ángela Sánchez nos llamó para notificar que tenía en la mano el documento fundacional de la Asociación Civil Programa Amigos del Noveno Arte.

A partir de ese momento el camino ha sido de crecimiento y evolución, primero descubriendo el tesoro oculto del cómic en Venezuela, luego generando una ruta de trabajo que permitiera establecer modos de producción y difusión ajustados a nuestras realidades y en simultáneo construir una comunidad sólida de narradores gráficos.

Aún estamos construyendo, pero ya no es camino inexplorado, contamos con cada uno de Uds. para seguir avanzando, seguir creciendo y seguir haciendo los cómics que nos cuentan, que nos permiten volar alto.

Gracias por acompañarnos en este trecho, esperamos que no te bajes del autobús y realices el viaje completo, porque ¡EN VENEZUELA, EL CÓMIC ES PANA!

NOVELA GRÁFICA EN LA FILVEN.



“Araya 2099” Deslumbra en Falcón: Osman Acasio Eleva la Narrativa Gráfica a Obra Literaria.

Por Prensa Incudef.

La Feria Internacional del Libro de Venezuela (Filven), Capítulo Falcón, celebró la presentación de "Araya 2099", una impactante novela gráfica de ciencia ficción a cargo de su creador, el ingeniero y narrador gráfico Osman Acasio.

Acasio, quien se define como un "historietista", agradeció efusivamente a la Filven por brindar un espacio donde la narrativa enfocada en la imagen es reconocida plenamente. "Es importante la Filven porque nos da a todos los novelistas gráficos la validación como una obra literaria", afirmó.

Durante su presentación, el autor destacó que el estilo de su obra es una "narrativa gráfica" que le proporciona una profunda satisfacción como artista y creador.

La novela es un proyecto de auto-publicación que se extiende a lo largo de 224 páginas, presentada en un estilo de cómic americano en blanco y negro, fijando un estándar de alta dedicación artística.

Subraya "la amplitud de géneros que abraza la Filven, donde la literatura se manifiesta tanto en la palabra escrita como en la poderosa secuencia visual".

Representantes de las letras en Falcón acompañaron a Osman en su presentación desde el Club Bolívar de Coro.

¡Lectores, escritores, amantes de las letras!

Fuente: Prensa Incudef. Instituto Cultural Del Estado Falcón. Noviembre de 2025. Coro.

EL PRIMER ANIME HECHO EN VENEZUELA YA ESTÁ EN PRODUCCIÓN.

El primer anime hecho en venezuela ya está en producción. Se llama Daren y Cielo, y esto es todo lo que tienes que saber de este proyecto. Esta historia nació de una novela ligera del escritor José De Pablos, que la puedes encontrar en versión física y digital. Y ahora De Pablos, junto a su equipo de ilustradores, animadores, y hasta director de doblaje, Unifenix Estudios, tienen la meta de llevar la novela al formato manga y anime.

¿Y de qué trata esta novela? Bueno, te explico. En esta historia conoces a Daren, un chamo de 16 años, marcado por el sufrimiento y con cero ganas de vivir. Y a Cielo, una nueva estudiante que tambien tiene una historia dura. Ambos se unen gracias al teatro, viendo como esto no solo les pide talento al actuar , sino tambien enfrentar sus miedos y aprender a crecer, dejando sus sombras atrás. Ya soltaron un trailer piloto desde 2022, pero un trailer nuevo se viene pronto. Así que mantente pendiente. Incluso ya hay varios previews de los personajes en el instagram oficial de la novela.

Fuente: Portal El Server. Actualidad de videojuegos, gaming, esports y tecnología. ¡Desde Venezuela! Video posteado el 14 de octubre de 2025.

IVÁN LIRA: EL GESTO DE MADURO ES UN MENSAJE DE RESISTENCIA Y CONTINUIDAD.

Por Stiven Rodríguez Volcán.

El artista plástico y caricaturista venezolano destacó que los símbolos son vitales en la batalla cultural.

El artista plástico, ilustrador y caricaturista Iván Lira es uno de los creadores más activos que, con su paleta y su trazo, dibuja la resistencia y la lucha del pueblo venezolano y del Sur Global. Sus imágenes celebran el heroísmo cotidiano y, al mismo tiempo, desenmascaran al imperialismo como un dispositivo histórico que opera desde hace más de 500 años, con distintos rostros, pero un mismo propósito: oprimir y colonizar.

Ganador del Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar y reconocido con otros galardones en comunicación, Lira ha llevado su obra a múltiples espacios informativos. Su trabajo aparece en medios como Últimas Noticias, El Correo del Orinoco y los semanarios Todasadentro y El Especulador Precoz, entre otros, donde su gráfica política se ha convertido en referente de la militancia visual.

En los días recientes, tras el ataque militar de Estados Unidos contra Venezuela, Lira ha respondido con imágenes que buscan contrarrestar la guerra psicológica y semiótica que persiste después de los bombardeos.

UNIDAD NACIONAL

Frente a la magnitud de la amenaza, afirmó el caricaturista, lo decisivo es cómo responderá el pueblo colectivamente. Insiste en que "la unidad nacional es lo único que nos puede garantizar la defensa activa de la Patria, la memoria y la soberanía popular".

Denuncia que los ataques estadounidenses no son hechos aislados sino "la continuación de una política de guerra híbrida: asfixia económica, control mediático y, ahora, tras el bombardeo reciente y el secuestro de nuestro presidente constitucional, una escalada fascista, inmoral, ilegal y criminal que busca romper por la fuerza lo que no ha podido doblegar con el bloqueo, las sanciones o la guerra psicológica".

Explica que su tarea es visibilizar la violencia estructural del imperialismo y sembrar imágenes de resistencia.

Asegura que el arte satírico y el cartel militante son "armas para la batalla cultural y la guerra cognitiva", y que su objetivo como creador visual es construir "la narrativa épica del heroísmo nacional", nombrando al enemigo con precisión histórica.

MENSAJE DE RESISTENCIA

Comentó que los símbolos son vitales. La guerra actual se libra en el terreno de la percepción. Manifiesta que las imágenes, más poderosas que los tanques, ocupan o despiertan la conciencia. Ejemplo de ello es el gesto en forma de V —victoria , paz y firma de Chávez— que el presidente Maduro realiza con sus manos, convertidos en "poderosos mensajes de resistencia y continuidad", junto a su mirada, la voz firme, la frente en alto y la sonrisa.

Las obras de Lira transmiten la esencia del pueblo: "su historia heroica, presente de lucha, destino colectivo, cultura, naturaleza, valentía y, por encima de todo, la jodedera".

SOBRE EL ARTÍCULO:

Escrito por Stiven Rodríguez Volcán, publicado originalmente en el portal ultimasnoticias.com.ve, el 7 de enero de 2026.

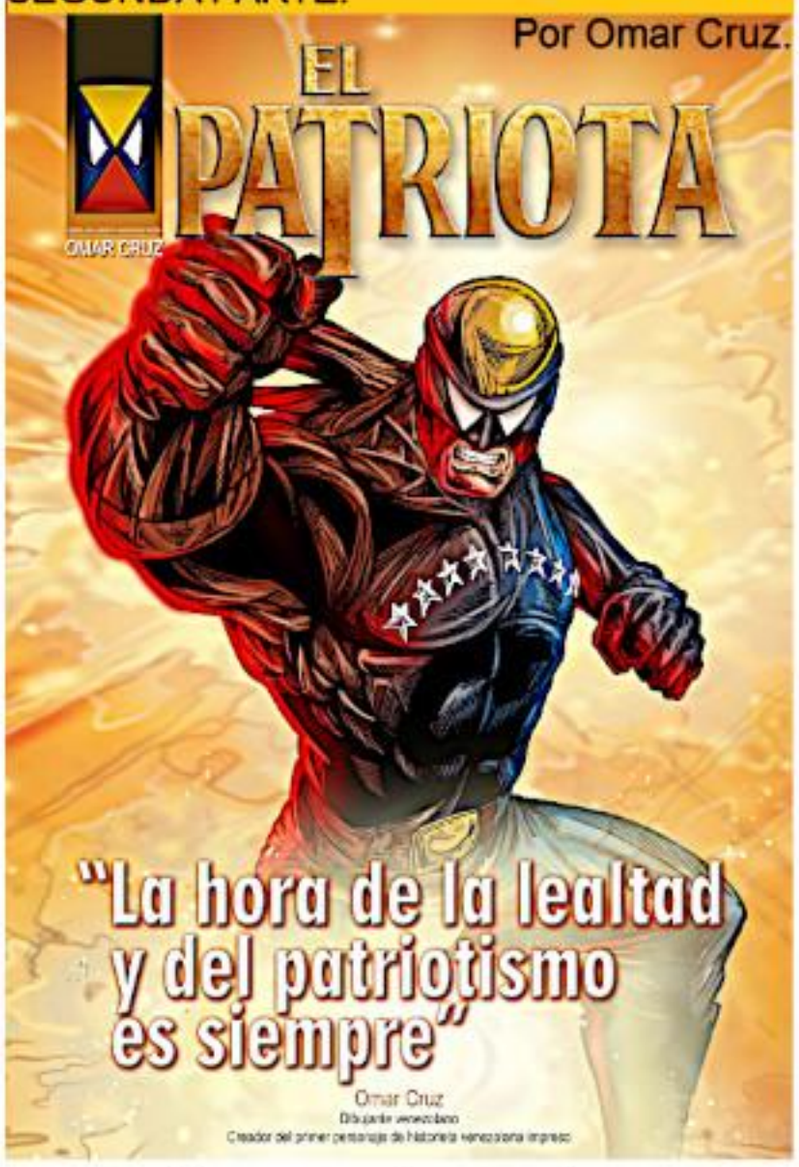
CÓMIC DE AUTOR: LIRA.

la historia de PETROLIA

LA PRIMERA COMPAÑÍA EXPLOTADORA DE PETRÓLEO EN VENEZUELA

La historia de Petrolia (2025), de Iván Lira. Cómic publicado por el autor, en su cuenta de facebook.

DESEMPOLVEN SU HISTORIETA IMPRESA DE EL PATRIOTA, QUE SE VIENE LA SEGUNDA PARTE.



Seguimos sin entender el gran poder que tiene una caricatura, una historieta y hasta un mural. No es posible que en Venezuela nos hayamos quedado en pañales (y cagados) en materia de historietas. Este género, denominado Noveno Arte, el cual nació por allá en los años mil 700, estudien un poco eso... hoy, en pleno siglo de la despiadada inteligencia artificial y del Nuevo Orden Mundial sigamos sin contar con una industria dedicada a sacar de los archivos, gavetas y papeleras a esa gran cantidad de personajes venezolanos que andan errantes esperando la aprobación de un presupuesto que los saque del anonimato.

Como profesor de dibujo he podido ver el inmenso potencial artístico con el cual cuenta Venezuela. Personajes que seguro estoy no tendrían nada que envidiarle a DC Comics, Marvel Comics o como se llamen; solo debemos darles la oportunidad. Pero las personas que tienen los medios y recursos para consolidar los sueños de estos artistas siguen en sus burbujas burocráticas repintando paredes y tapando los huecos por donde va a pasar el rey. Personas que aprendieron a leer gracias a las historietas de Condorito, Kaliman o Trucutú y que ahora porque tienen sus hemorroides aplastadas en una butaca con aire acondicionado no quieren ver un plátano con arroz ni de lejos, mucho menos ayudar a quienes prácticamente lo pusieron en su cargo.

Algunos al leer esto pensarán que estoy arrecho o resentido, pero nada que ver. Bastante moral y cuentos tengo para decir lo que digo. Mi personaje El Patriota nació en 1993 y en el 2016 nada más y nada menos que el Presidente de la República giró la orden directa de realizar una película sobre El Patriota y lo desobedecieron con el típico argumento del incapaz: "no hay presupuesto para eso", dejando así al pueblo de Venezuela sin ver en el cine la primera película en la historia basada en un personaje de ficción.

Con las caricaturas de humor la cosa es peor. Ya parecieran haber quedado para la historia y no para la historieta. El Galló Pelón, Fantoches, El Sádico Ilustrado, El Camaleón son palabras que esta nueva generación desconoce casi por completo. Cientos de veces me dicen: "Omar por qué no sacas tus caricaturas para denunciar al régimen, saca de nuevo El Ranchito, que viva el NAS, quiero que me pongas Contra la Pared"... yo les respondo con una pregunta, ajá pero ¿dónde las publico?.

Ironías de la vida, siendo este pueblo tan alegre y repleto de humor y chinazos no tenemos en todo el país un medio de comunicación dedicado al humor gráfico y menos un programa de televisión tipo Radio Rochela. Ahora abundan "comediantes" que no llegan ni a payasos porque creen que hacer humor es ver reírse a moco suelto a los de un bando u otro mentando madre y diciendo groserías. Así de idiotizados estamos.

Hoy, que la "inteligencia" artificial pareciera ganarle la batalla a los verdaderos artistas no queda otra cosa que alentar a esos talentos que a punta de lápiz, papel, tinta china, marcadores y digitalmente realizamos nuestros personajes con la esperanza de verlos algún día en librerías, kioscos y en las manos del pueblo venezolano (que bastante falta les hace).

Aprovecho para alertarnos de ser muy cautelosos a la hora de ver cuanta porquería publican en las redes porque ahora todo el mundo es artista, crítico, analista y experto en absolutamente todas las materias.

SOBRE EL ENSAYO CORTO:

Publicado por Omar Cruz en su cuenta de facebook, el 12 de enero 2026.

TOPS CÓMICS VENEZOLANOS 2024-2025 SEGÚN LYGNO PRODUCTION.

Por Moris Rauseo.

1- Dragon Snatcher, de Tomás Acosta.

Tres hermanos caza dragones se unen a la misteriosa tripulación de Dragon Snatcher en un mundo de fantasía que mezcla elementos del shonen, historias de piratas y el lejano oeste. Juntos se embarcarán en una aventura para dominar sus habilidades y convertirse en leyendas.

Reseña LYGNO: Repleto de acción y aventura, este cómic nos sorprendió con su dinamismo visual y la calidad de las ilustraciones. Sin embargo, fue leyendo a los personajes y la divertida dinámica entre ellos que nos enganchamos por completo. La historia se siente fresca y novedosa a pesar de sus claras referencias en el género shonen del cómic japonés (manga). Sin duda una serie atrapante y entretenida que vale la pena explorar y que demuestra que el talento venezolano tiene talla de alcance internacional.

2- ZAMU: Contienda de Poder, de Big Raza.

Un guerrero solitario con extraños poderes vive una vida tranquila dedicado a su granja y el entrenamiento cuando fuerzas malignas harán lo que sea por controlar su poder en un mundo futurista en decadencia con viajes espaciales y colonias humanas esparcidas por toda la galaxia.

Reseña LYGNO: Otra historia fuertemente influenciada por el cómic japonés que esta vez mezcla elementos de la ciencia ficción y los viajes espaciales con las batallas de poder campales en el desierto de clásicos del shonen. Hemos llevado seguimiento a esta historia por varios años y nos complace mucho ver el crecimiento del autor en todo sentido. A medida que la historia avanza crece el dinamismo y el relato eleva la barra del conflicto convirtiendo esta serie en un viaje épico de adrenalina que vale la pena sentarse y disfrutar.

3- Yara, de Nique Ilustration

El viaje mágico de una mujer indígena por controlar su propio destino basada en el mito de Maria Lionza que forma parte de la antología de cómics "The Lizard King".

Reseña LYGNO: Esta aventura mágica destaca por un estilo visual propio súper bello y característico en el que el diseño de los personajes, la expresividad y el entorno transmiten el realismo mágico del relato. Nos alegró ver que Venezuela tenía su propia embajadora de talento en la antología de cómics sobre fantasía y mitos latinoamericanos de la que forma parte esta obra.

4- Waraira Repano, de Kary Carmona

Un viaje de fantasía onírico que narra a modo de mito la creación del ávila y la relación entre los seres humanos y la naturaleza.

Reseña LYGNO: Con una ilustración simple pero hermosa, la autora de este cómic transmite la magia y el aura mítica que la historia exige. Tras leerlo se ve de manera distinta no solo al Ávila, sino a cualquier montaña.

5- Molotapsy, de Devon Marqués.

Un piloto entretenido que presenta las aventuras de un alocado cazarecompensas que se enfrenta a monstruos y criaturas paranormales siempre armado con una fiel molotov.

Reseña LYGNO: Una ópera prima producida en las aulas del Instituto Creativo Digital que, al ser evaluada por nuestro equipo, sorprendió por la fluidez y profesional del acabado. La destacamos por su humor y el potencial que demuestra que tiene para el medio su autor. Esperamos ver mucho más de él pronto y quizá o quien sabe si más contenido de este personaje.

SOBRE EL ENSAYO:

Escrito por Moris Rauseo, publicado originalmente en lygnoprodutions.com.

DISEÑO DE UN CARTEL PARA PROMOCIONAR UNA PELÍCULA RESTAURADA.

Por Osman Acasio.

Lo que sigue a continuación es el proceso llevado a cabo para el diseño y creación de un cartel de película, como forma de promocionar la restauración en video de un clásico de la cinemateca nacional.

El cartel de cine es una obra de arte visual que funciona como espejo y anticipo de la película, evolucionando de ilustraciones pintadas a mano (Art Déco) a diseños gráficos modernos, utilizando fotografía, ilustración y tipografía para generar impacto emocional y vender la película. En nuestro caso, el arte del cartel de cine venezolano, a menudo destaca por su estilo visual único, usando por lo general, colores vibrantes y simbolismo potente para reflejar drama, comedia o realismo social, convirtiéndose en objetos coleccionables que capturan la esencia de una época, su identidad local y su sociedad. Resaltan en nuestro acervo, obras maestras como el de La Balandra Isabel llega esta tarde, Araya, Cuentos para mayores, Soy un delincuente, Cuando quiero llorar no lloro, El pez que fuma, entre otros.

RESTAURANDO UNA JOYA DEL CINE NACIONAL.

Como emprendimiento personal, motivado por la preservación de una joya del cine venezolano, y decidido a experimentar con el proceso artístico y ltécnico de restauración, me propuse darle un tratamiento digital a la primera película sonora hecha en Venezuela, La Venus de Nácar (1932), dirigida por Efrain Gómez. El proyecto de restauración busca mejorar la imagen y el audio de dicha icónica obra.

SOBRE LA PELÍCULA.

La Venus de Nácar es la primera película con sonido incorporado y efectos especiales, hecho en Venezuela, marcando así todo un hito en la historia del cine nacional. Filmada en Boca de Río, Maracay, esta película fue en honor al presidente de la república de aquella época, el Benemérito general Juan Vicente Gómez, como una forma de agradecimiento por su apoyo en los proyectos cinematográficos de parte de su sobrino Efraín Gómez, quien fungió como director de esta obra. Interviene tambien en el film, el cineasta francés León Ardouin, como director de fotografía. La película estuvo almacenada por un tiempo en la biblioteca de Bolívar Films para que posteriormente en el año 1995, fuese restaurada por el cineasta Óscar Garbisu. No obstante, debido a lo antiguo del archivo, el film no cuenta con parte del audio que se pierde, deteriorado con el tiempo.

SINOPSIS DEL FILM.

La historia comienza con una amorosa madre de la “alta sociedad”, acompañada de su hija pequeña; a quien le cuenta la aventura de un pescador aborigen, que montado en su curiara, se interna en aguas del lago zafirino, y al

cabo de mucho esfuerzo, logra pescar una concha marina en cuyo interior encuentra una hermosa perla. Tocada por el mágico dedo del indígena, la perla se transforma en voluptuosa figura de mujer; imagen que nos refresca El nacimiento de Venus de Sandro Botticelli, con el cuerpo semidesnudo y la gracia de la danza seductora. Aborigen y Venus en la arena plateada de la orilla, enlazan sus cuerpos como poseídos por el ritmo de la música. El film culmina con la niña dormida en brazos de su madre, luego de escuchar el relato, quien la levanta para llevarla (supongo) a su dormitorio.

FICHA TÉCNICA:
Título de la obra: La Venus de Nácar. Fantasía aborigen.
Fecha de estreno: 31 de julio de 1932 en Maracay, Estado Aragua, Venezuela.
Lugar de estreno: Teatro de Maracay.
Género: Fantasía, musical, ficción y cortometraje.
Dirigida por: Efraín Gómez.
Guion: Efraín Gómez y León Ardouin.
Reparto: Yola y Paul.
Fotografía: León Ardouin.
Duración: 7 minutos.
Restauración: Restaurado en 1995 por el cineasta Óscar Garbisu.

SOBRE EL VIDEO DEL CUAL PARTIR.

El film La Venus de Nácar experimentó un proceso de restauración en el año de 1995, de parte de la Fundación Cinemateca Nacional con la colaboración de Cine Archivo Bolívar Films, llevada a cabo por el cineasta Óscar Garbisu, quien hizo posible la restauración de los negativos originales de imagen y de la única copia con sonido que se conserva. Desafortunadamente, el sonido cuenta con pérdida de fragmentos de la banda sonora original.

En mi condición de simple ciudadano de a pie, no cuento con el acceso al material original restaurado en 1995, que reposa en Caracas, pero si cuento con la internet. En la web, portal youtube, pude encontrar el film restaurado en 1995, colgado en septiembre de 2025, en la cuenta El mundo de Araujo302009, quien éste a su vez lo obtiene de un portal en Wikipedia, tal como lo deja patente en su portal: "Esta grabación la conseguí en una página de Wikipedia gracias a Dios que allí se almacenó, créditos totales a la persona que la subió, a la Cinemateca nacional y a Bolívar Films por la restauración y recuperación total de esta película".

Una vez ubicado el archivo que deseo tratar, procedo a descargarlo de la red. El video sustraido de la web se presenta en formato 640X480 pixeles, a 30 cuadros por segundo, con imagenes en blanco y negro y una pista de sonido que se interrumpe en varias ocasiones por perdida de fragmentos de la banda sonora original.

PROCESO DE RESTAURACIÓN.

Contando con el film restaurado en 1995 en su formato video digital, descargado de la red, y reposando en el disco duro de mi computador personal, lo primero que procedo es ha separar la pista sonora de la pista de imagen. Esto con el fín de tratarlos digitalmente por vias separadas. Empleo para el tratamiento de restauración digital, software totalmente libres. Se usaron como editor de video, composición y revelado, el software Blender. Para el audio, empleé Audacity. Para el tratamiento de imagenes, utilizé GIMP. Y para el remasterizado (reescalado del video) y el coloreado, empleé Inteligencia Artificial (IA). En cuanto a la pista de sonido, me ocupé de filtrar y limpiar digitalmente el ruido presente en la misma, tratando de mejorar el material original en la medida de mis posibilidades. Tambien me ocupé de "rellenar" los espacios en blanco (ausencia de audio) presente en la pista, mezclando porciones de audio recortados de la banda sonora original. Notando que la banda sonora musical del cortometraje presentaba cierta estructura ritmica repetitiva, se podía estimar la pista a ocupar en los fragmetos faltantes.

Una vez restaurados tanto la pista de sonido y remasterizado la imagén, reescalando el video con IA, llevandolo de

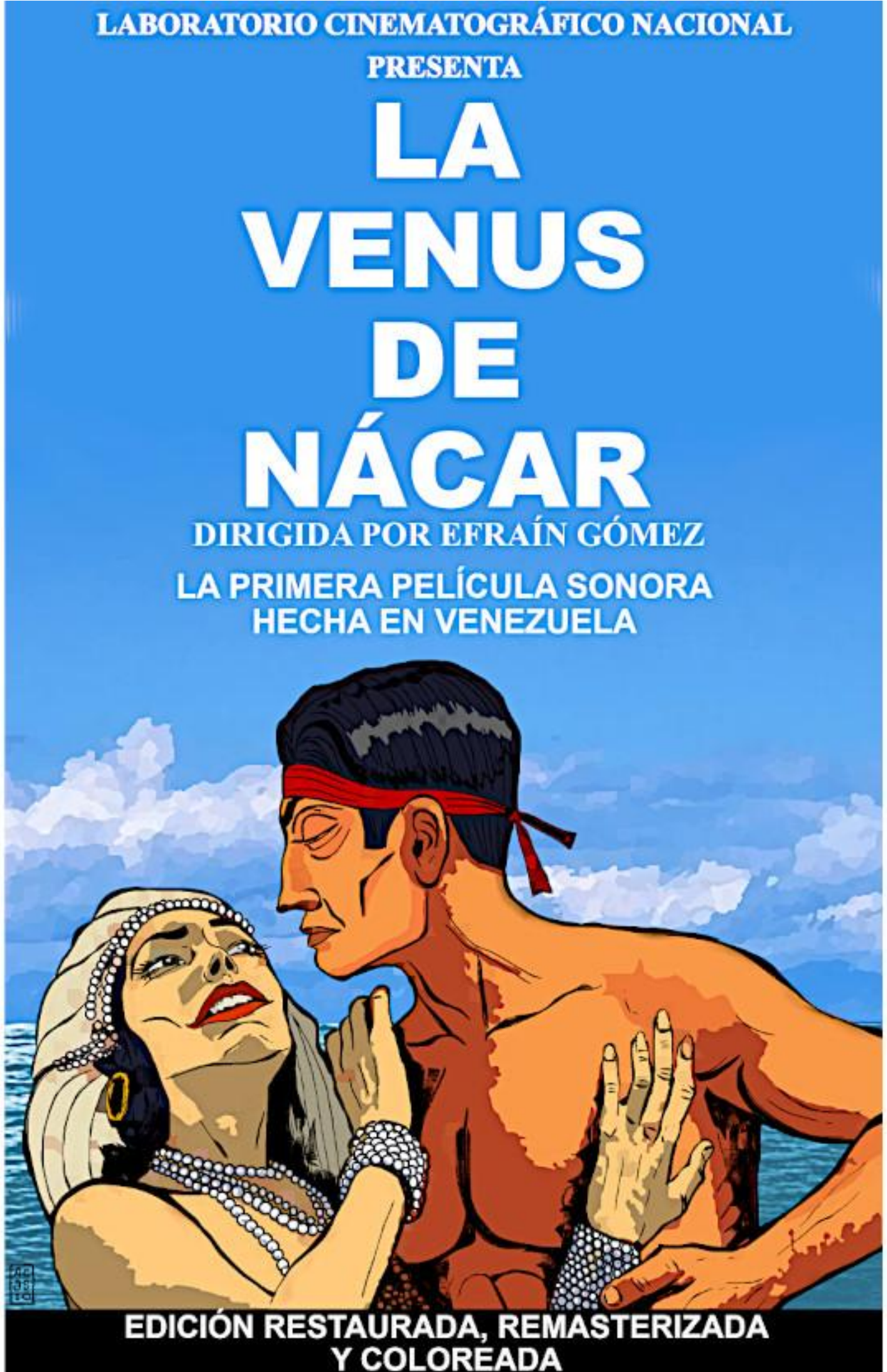
un formato de resolución de 640x480 pixeles a una resolución mejorada de 1080x1080 pixeles, mejorando tambien digitalmente su brillo y contraste, ambas pistas se componen en un video definitivo en Blender, quien se ocupa de sacar un revelado del producto restaurado.

En el proceso, me tomo la libertad de copiar el video restaurado y colorear la imagen utilizando IA. Obtengo con ello, dos versiones del material restaurado: blanco y negro, y coloreada. Con respecto a la versión coloreada, existe la posibilidad que lo consideren en todo un problema de integridad artística, que pudiera constituir en un atentado contra la intención original del director. En mi defensa, busco con la versión coloreada, llegue a un mayor número de personas y que puedan disfrutar de todo un clásico de la cinemateca nacional.

LA CREACIÓN DE UN CARTEL PARA PROMOCIONAR EL VIDEO RESTAURADO.

El nuevo video restaurado se encuentra listo y presto para su proyección en Bibliotecas Públicas y su publicación en redes sociales, en sus dos versiones, blanco y negro, acorde al original y una versión coloreada empleando IA. Para promocionar la existencia de dicha joya restaurada del cine nacional, viene siendo oportuno diseñar un nuevo cartel donde se exalte las nuevas bondades del video revelado. Para su concepción, opto por colocar en primer plano, los personajes principales que hacen aparición en el cortometraje, que son en este caso, la Venus de Nácar (interpretado por Yola) y el pescador aborigen (interpretado por Paul), representados como personajes ilustrados por su servidor, en una pose de baile, copiado de un fotograma del film. Para la ilustración del póster se empleó el software libre Krita y GIMP para el coloreado y la composición.

A continuación les muestro el resultado final del cartel de cine para el cortometraje tratado, La Venus de Nácar, creado para promocionar el video restaurado.



CÓMIC DE AUTOR: PULIDO.

"No tengas miedo" (2020), de Jesùs Pulido.

@jesuspulidoart

DIBUJOS ANIMADOS BASADO EN UN CÓMIC VENEZOLANO CUMPLE ESTE AÑO SU 21 ANIVERSARIO.

Por Osman Acasio.

Como toda una pieza icónica digna de apreciación, hito en la historia de la narrativa gráfica nacional, desde mi humilde opinión, resulta ser el manga Pesadilla en Suspensión Criogénica, de mi autoría. Una pieza de colección que fuese publicada por vez primera en formato fanzine fotocopiado por allá por 1997, y presentados a la venta en puestos de periódicos (Kioscos de prensa), de Punto Fijo. Es una novela gráfica de producción artesanal, que nos cuenta las desventura de un cosmonauta que despierta de su sueño criogénico para encontrarse con la pesadilla que había dejado atrás, con intenciones de atormentarle una vez más. Una obra que derivó años mas tarde, en un corto de dibujos animados, galardonado con varios premios (nacionales e internacionales), y que se emitiera en televisión estatal, un octubre de 2005, en la estación Visión Península, canal 52 del Estado Falcón.

En razón de ello, este nuevo año que comienza, resulta ser escenario del cumplimiento del 21 aniversario de aquella miniserie animada de nombre homónimo, consistente de tres capítulos, emitidos en el aire de Falcón. A todas estas, existe alta probabilidad que la serie animada Pesadilla en Suspensión Criogénica, producida por Acasio Infográfica, y dirigida por quien escribe, sea considerada como la primera serie animada venezolana, basada en un manga nacional, en emitirse en televisión, vía señal abierta. Que sean los investigadores y academicistas, los encargados de corroborar o desmentir dicha aseveración.

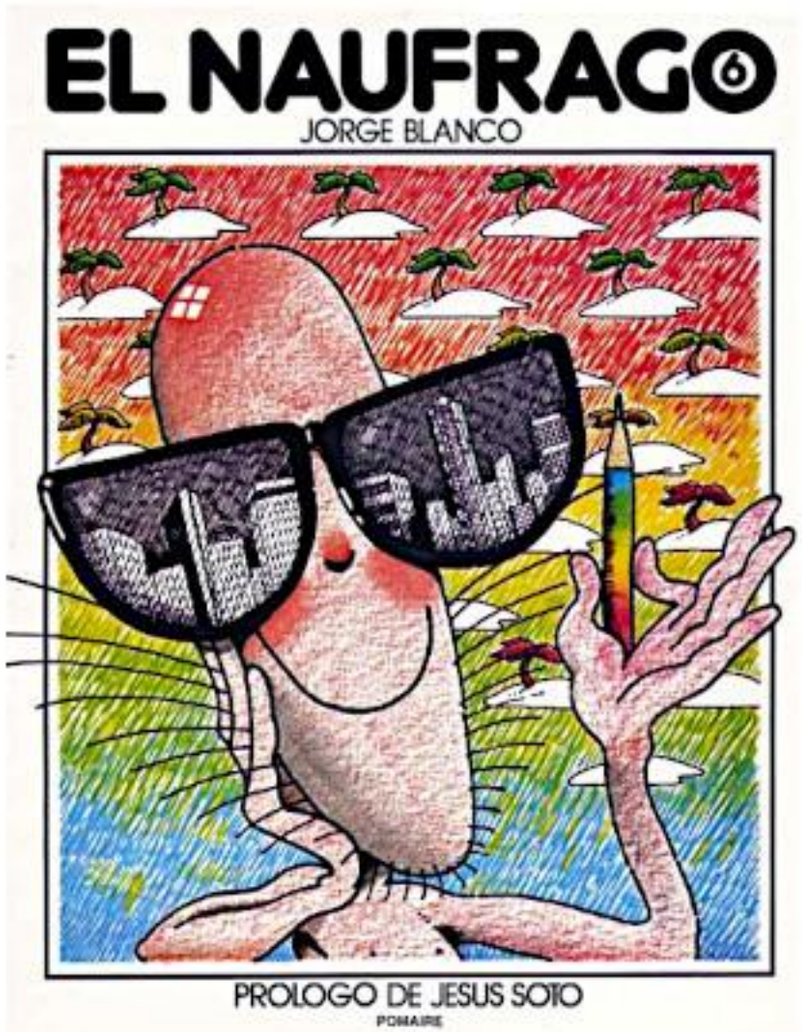
En cumplimiento de su veintiún aniversario, para celebrarlo con bombos y platillos, estaré publicando en los meses venideros, material concerniente a la obra Pesadilla en suspensión Criogénica. Desde publicaciones de cómics y mangas, videos promocionales y para octubre, la publicación de los tres capitulos de la serie animada en la red. Así como presentaciones formales del animado en Casas Culturales y Bibliotecas Públicas, como si de un cine foro se tratase. Lo que me lleva a pensar que debo diseñar un cartel de cine para conmemorar el aniversario y que funcione como cartel promocional en todas las presentaciones. Tambien sería bueno acompañar la celebración con la edición y publicación de un libro, al menos en formato digital, que pudiese titularse El Arte de Pesadilla en Suspensión Criogénica. Cualquier avance de esta propuesta aniversaria, lo estaré comunicando por el presente medio.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por Osman Acasio, publicado originalmente en su blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el 19 de enero de 2025.

CLÁSICOS DEL CÓMIC: VENEZUELA. EL NAUFRAGO (1980).

Por Vanessa Vallesa.



El Náufrago es una tira cómica sin palabras de pura imagen y diseño que comenzó a publicarse en el periódico "El Diario de Caracas" en 1980. A partir de allí, la historia de ese personaje solitario en aquella pequeña isla llena de aventuras surrealistas formó parte de la vida de los venezolanos quienes se maravillaban y sorprendían de la línea impecable y genial humor, a veces mordaz, de su creador Jorge Blanco.

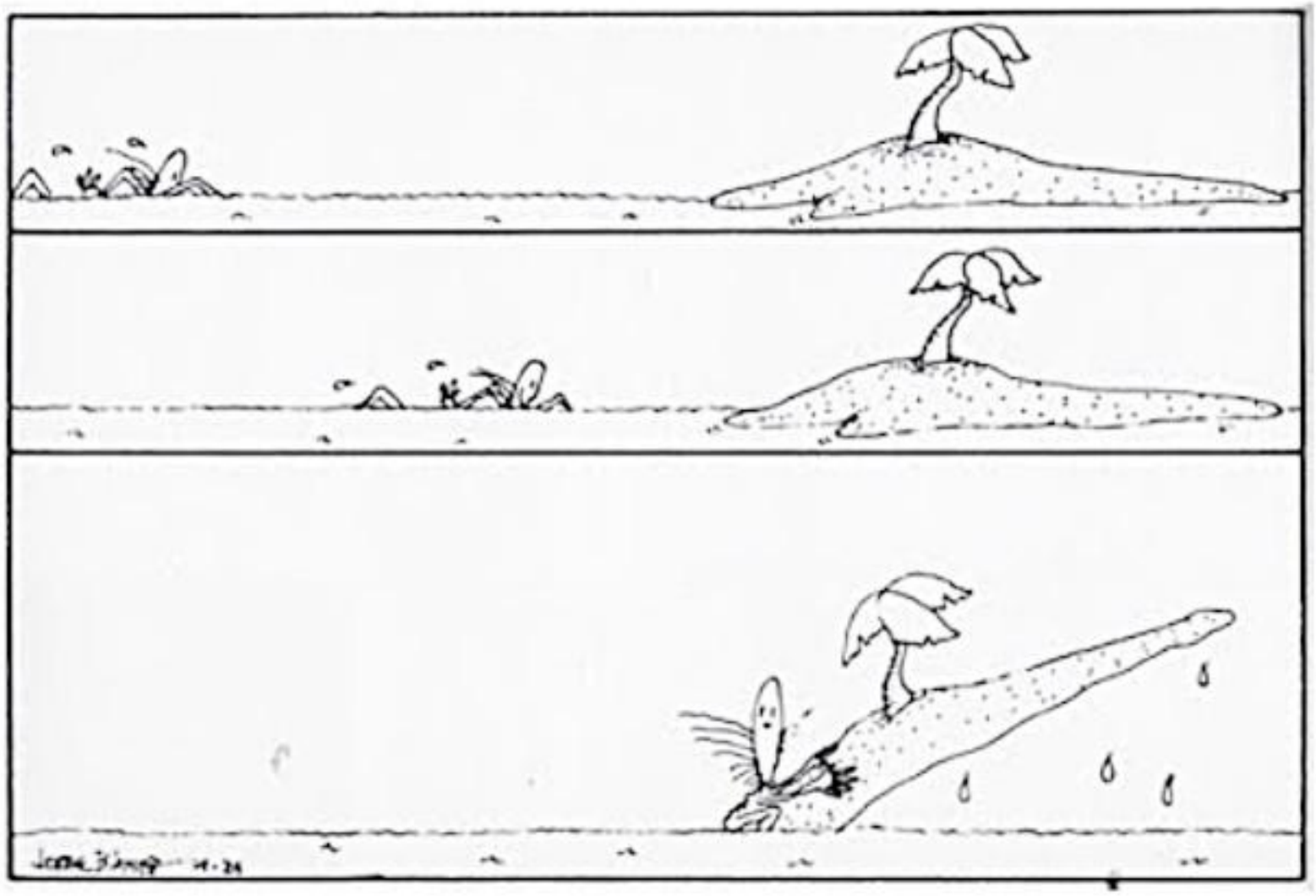
Esta historieta fue bastante popular, su imagen formó parte de varios modelos de tarjetas telefónicas, campañas publicitarias de temas comerciales y ecológicos, camisetas, juegos de mesa, loncheras. Con el tiempo sus capítulos fueron recopilados en seis libros de formato de bolsillo con la promesa siempre esperada de la posible publicación de un séptimo libro, publicación que celebraría el regreso de El Naufrago.

Jorge Blanco nació en 1945 en Caracas, Venezuela. Se graduó de Diseñador Industrial en Instituto de diseño Neumann de la misma ciudad y cursó estudios en la Academia de Bellas Artes en Roma, Italia. Su carrera se ha desarrollado en diferentes campos como escultor, diseñador, humorista e ilustrador, recibiendo varios reconocimientos en su país y en el exterior. También desarrolló la imagen corporativa del "Museo de los Niños" de Caracas.

Actualmente vive y trabaja en Estados Unidos creando obras de gran formato para espacios públicos como la obra el "Maratón" que se encuentra en la Av. Boyacá de Caracas.

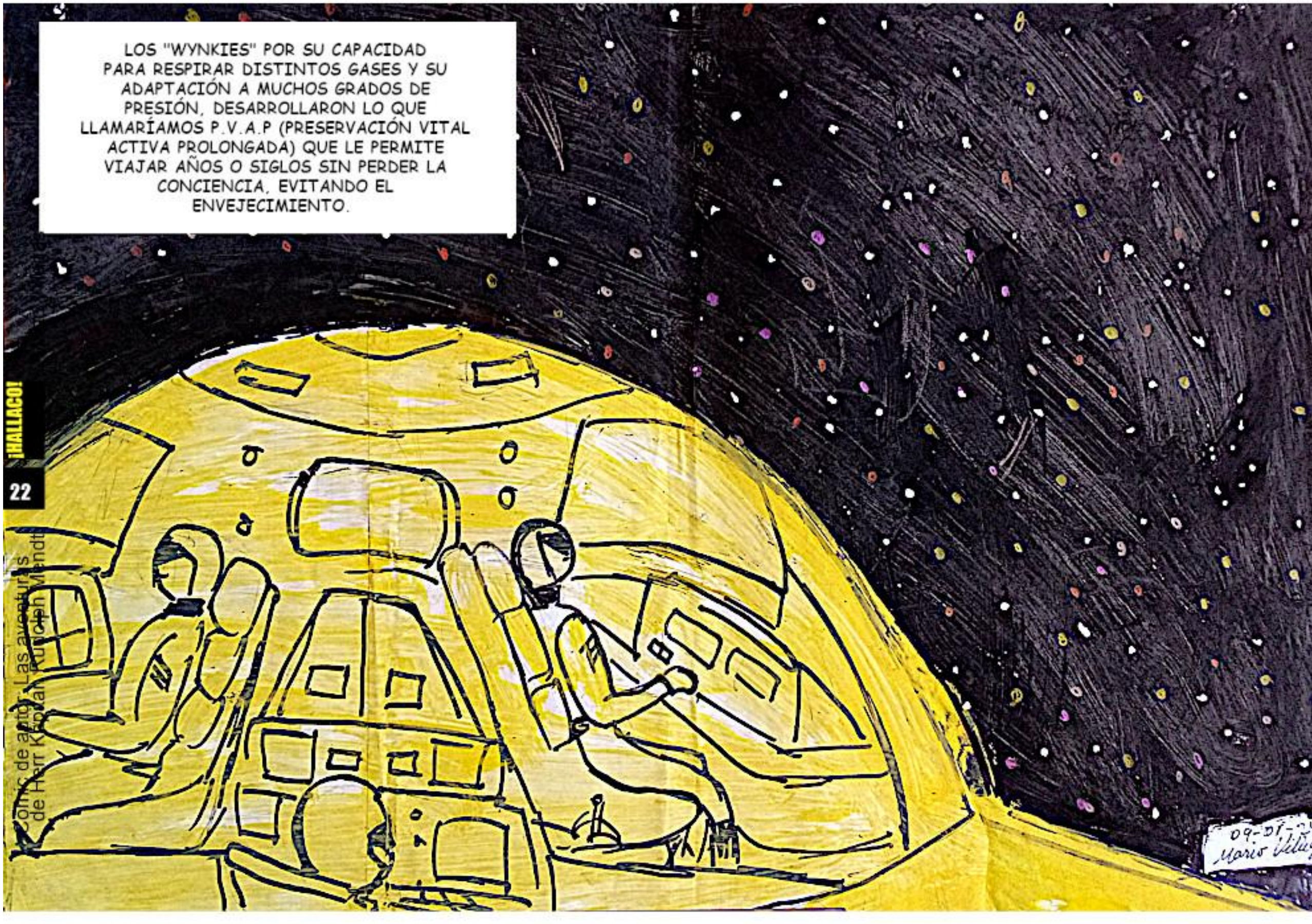
SOBRE LA RESEÑA:

Reseña escrita por Vanesa Balleza, publicada en el portal escueladehistorieta.blogspot.com, el 30 de marzo de 2009.



CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

Las aventuras de Herr Kápitan Rudolf Mendt (2025). Episodio 6. Extraños visitantes. Guión y dibujo: Mario Villegas.


LOS "WYNKIES" POR SU CAPACIDAD PARA RESPIRAR DISTINTOS GASES Y SU ADAPTACIÓN A MUCHOS GRADOS DE PRESIÓN, DESARROLLARON LO QUE LLAMARÍAMOS P.V.A.P (PRESERVACIÓN VITAL ACTIVA PROLONGADA) QUE LE PERMITE VIAJAR AÑOS O SIGLOS SIN PERDER LA CONCIENCIA, EVITANDO EL ENVEJECIMIENTO.

*EL MERCENIUM ES UN METAL ULTRALIVIANO Y 100.000 VECES MÁS RESISTENTE QUE EL TITANIUM.

ELABORADOR DE ARMAS TERMO-NUCLEARES.

DISPENSADOR DE ALIMENTOS (BIMENSUAL), AMINOACIDOS Y OTROS COMPLEMENTOS.

CONTROL DE NAVEGACIÓN.

CONTROL SISTEMA DE ARMAS.

REACTORES FUSIÓN-FISIÓN.

CONVERTIDOR DE MATERIA PRIMA COSMICA.

SANDA ARMAS TERMONUCLEARES.

ESQUEMA BÁSICO DE LA NAVE MEDIANA WZC00Z CONSTRUIDA EN MERCENIUM* Y METAL TRANSPARENTE.

VISOR PERIS-COPIO.

BANCO DE ULTRAINTELIGENCIA.

OJO MAESTRO NAVEGADOR.

VISOR PERISCÓPICO Y DE ARMAS.

MOTOR NAVEGACIÓN IÓNICA.

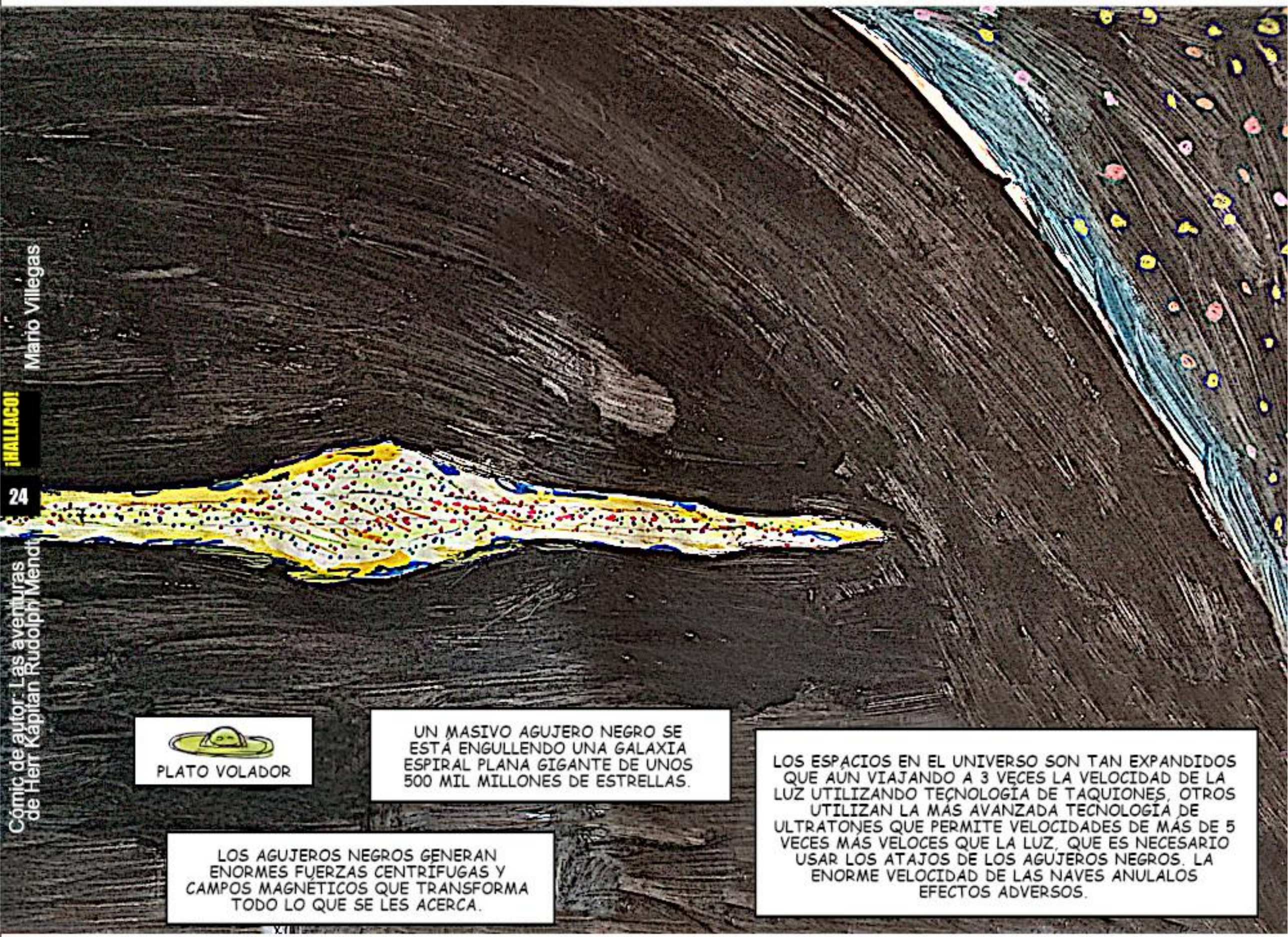
SALIDA RAYOS YPSILON III GRAN PODER DESTRUCTIVO.

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt

Mario Villegas

Mario Villegas

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt



MUCHOS SIGLOS DESPUES...
PLANETA BELLO Y HERMOSO... ¡DESCENDED!

Mario Villegas

03-12-24
MARIO VILLEGAS

03-12-

EXTRAÑAS CRIATURAS SE EXTERMINAN SIN MISERICORDIA.

PRA-PRA-PRA-PRA
PRA-PRA-PRA-PRA

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt

¿QUÉ TENDRÁ QUE VER NUESTRO HÉROE KAPITÁN MENDT CON ESTOS EXTRATERRESTRES RECIEN LLEGADOS?
LA RESPUESTA DE ESTA INQUIETANTE PREGUNTA SERÁ ESCLARECIDA EN NUESTRO PRÓXIMO EPISÓDIO.
CONTINUARÁ....

TRESE, UN CÓMIC FILIPINO, QUE DERIVA EN SERIE ANIMADA PARA NETFLIX, DIGNO DE ESTUDIO Y ADMIRACIÓN.

Por Osman Acasio.

Trese es un cómic filipino escrito por Budjette Tan e ilustrada por Kajo Baldisimo, que narra la historia de una detective privada llamada Alexandra Trese, a quien la policía llama cuando tienen en manos algún caso sobrenatural que no pueden manejar, para que se ocupe. Un cómic serial publicado en 2002, galardonado y acreedor de varios premios y que luego deriva en una serie animada para Netflix 16 años después.

Sobre la detective paranormal, su creador Tan en un corto documental especial de Netflix llamado Trese After Dark, previo al lanzamiento de la serie animada, cuenta de su inspiración para concebir al personaje: "La inspiración para Alexandra fue crear un personaje de detective para una historia de Manila. Y por su puesto está inspirada en mucho de mis personajes favoritos de cómics como Batman y John Constantine. Así como en mis detectives favoritos de la televisión, Fox Mulder y Gil Grisssom".

Al principio, Tan había pensado en un detective masculino como protagonista para su obra, tal como lo revela en el corto documental: " Esa fue la primera descripción que le envié a Kajo, que trece era un tipo duro que luchaba contra el Aswang (temible monstruo del folclore filipino). Y él me envió un boceto fantástico. Pero después de ver el boceto, mi cabeza me decía: 'Es otro tipo duro´. Vemos a muchos tipos rudos en las películas y cómics filipinos. Y no hemos visto un personaje principal femenino duro, especialmente un personaje de detective. Así que le pregunté a Kajo: ´¿Y si Trese fuese mujer?´. E hizo un diseño fantástico para Alexandra Trese".

En lo personal, creo que esta decisión genial, resultaría clave en lo futuro para que Netflix viera en la obra Trese, un material digno a considerar para ser llevada a pantalla de streaming. Una protagonista fémina, detective paranormal que resuelve casos sobrenaturales, y que se ocupa de lidiar con míticas criaturas del folclore popular filipino, en una historia ambientada en Manila, capital de Filipinas, cuenta según veo, con todos los alicientes que se constituye en una buena representación del primer anime original proveniente del sudeste asiático (gestado en Filipinas) para una plataforma global de streaming como Netflix, presentada en junio del 2021.

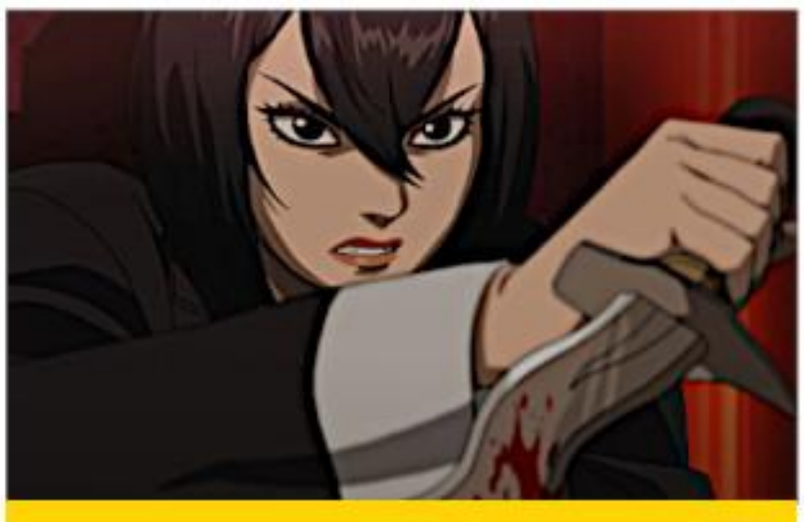
Ahora bien, el cómic filipino Trese, del cual tuve oportunidad de leer una edición digital, (desafortunadamente en idioma ingles, que fue el que pude encontrar en la red), aunque carece de grandes giros e ideas complejas, lo considero en toda una obra digna de estudio y admiración, por cuanto arroja enseñanzas importantes, dignas de estudio. A continuación, les presento algunas de mis apreciaciones: Los autores Budjette Tan y Kajo Baldisimo (escritor e ilustrador, respectivamente) confesaron abiertamente de sus fuentes de inspiración para concebir la obra, como lo es el cómic y la TV norteamericana. He aquí donde yo considero que estos artistas filipinos son unos verdaderos genios al apostar por una historia original, protagonizado por una detective mujer (como claro reconocimiento a la igualdad de género), y por sobre todo, ambientado en su propio país.

Siendo fans de Batman, ellos pudieron haber creado un bodrio de cómic, teniendo a Batman o Constantine como protagonista, repartiendo coñazos a diestras y siniestras en tierras asiáticas, combatiendo malhechores filipinos y monstruos del folclor, en una especie de fancómics homenaje al cómic americano. No lo hicieron. Fueron más allá. Apostaron por lo suyo, hilvanaron

una historia concreta ambientada en su país, su pueblo, sus costumbres, su cultura y su folclor, para entregarnos una obra bastante original. Como yo lo veo, todo unos genios. No apostaron por lucirse con una obra que buscase complacer al anglosajón promedio, una obra alienada en el que se identificara cualquier angloparlante y que les diera reconocimiento internacional como para que editoriales como Marvel o DC lo tomasen en cuenta para futuros trabajos, sino que más bien, en su empeño de contar una historia a su manera, en su originalidad, terminaron por colocar a su país Filipinas en un sitial reconocido como importante productor de narrativa gráfica.

De vuelta con el absurdo de aquellos historíetistas que crean fancómics de personajes foráneos, (y esto que estoy a punto de escribir, sonará chocante a más de uno), es el parámetro que empleo para determinar el grado de intelectualidad de un colega y su estado preocupante de alienación. Todo aquel narrador gráfico que se moleste en invertir tiempo valioso para crear fancómics, donde colocan como protagonista, personajes foráneos, bien sea de DC o Marvel, cumpliendo misiones en Venezuela, impartiendo su justicia a diestra y siniestra, dando mamporrazos a delincuentes nacionales... me disculpan, pero los veo como personas de bajo nivel intelectual. Algunos casi que rayando en la imbecilidad. Si hacer eso les hace feliz, bien por ustedes, no soy quien para oponerme a la dicha de mis colegas. Tampoco puedo pedirles que dejen de hacerlo. Solo digo que eso está mal en todos los sentidos. Máxime aún cuando buscan lucrar con ello. ¿Tan mediocre consideras tu arte con personajes originales que te ves en la obligación de prostituirte vendiendo fancómics? Tu arte con "OC" (Original Character como le dicen los sifrinos pajuos), seguramente no se vende tan bien como te gustaría. Eso pasa. Y pasa en parte porque el arte que tratamos de vender va dirigido en su mayoría a consumidores alienados, aquellos que piensan: "Los cómics Made-In-Usa son Cool, Chevere, los nuestros son Chimbos". Ahora que nuestro arte no se venda bien, eso no es motivo para caer bajo. Siempre he dicho que la concepción y creación de fancómics y el fanarts, son propios más de un puberto quinceañero en su afán de darse a conocer y demostrar sus habilidades artísticas. Resulta en todo un fatuo esfuerzo que en nada contribuye con la cultura historietística nacional, aportando en su imbécil felicidad, un cómic lechuguino, petimetre, mariposón y alienado. Aprendamos de la lección dada por los filipinos creadores de Trese: quienes apostaron por lo suyo, hilvanaron una historia concreta ambientada en su país, su pueblo, sus costumbres, su cultura y su folclor, para entregarnos una obra bastante original. Lo vuelvo a recalcar, todo unos genios.

Ya para finalizar, si tienen oportunidad, y aún no han visto la serie animada Trese, pueden echarle primero un vistazo al corto documental Trese After Dark (Trese a la luz del día), previo a la serie animada presente en el catalogo streaming de Netflix, consistente de 6 capítulos. Véanla. Y si les engancha, busquen su historieta y léanla. Una narrativa gráfica fresca, altamente recomendada.



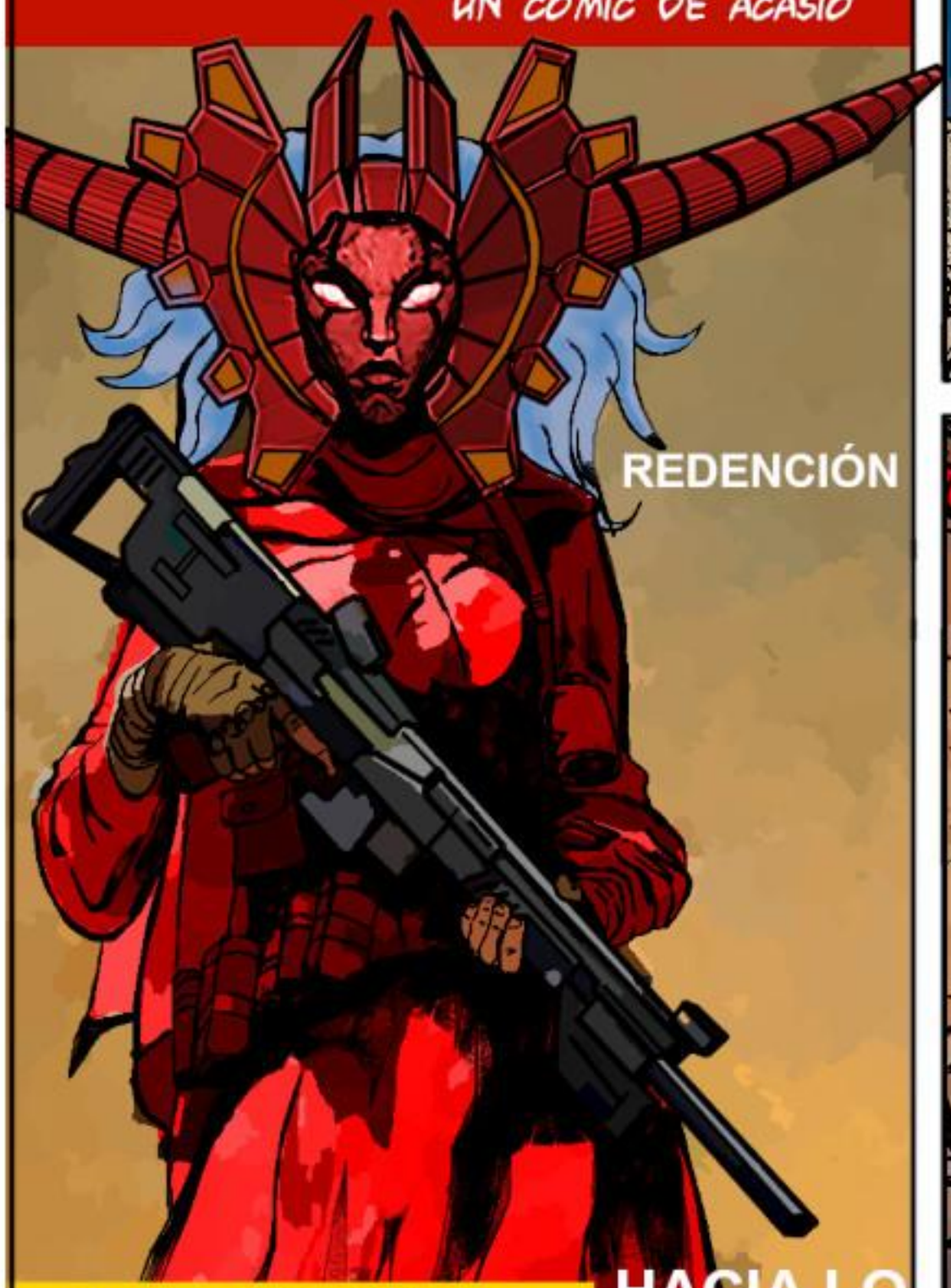
SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por Osman Acasio, publicado originalmente en su blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el 29 de diciembre de 2025.

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO.

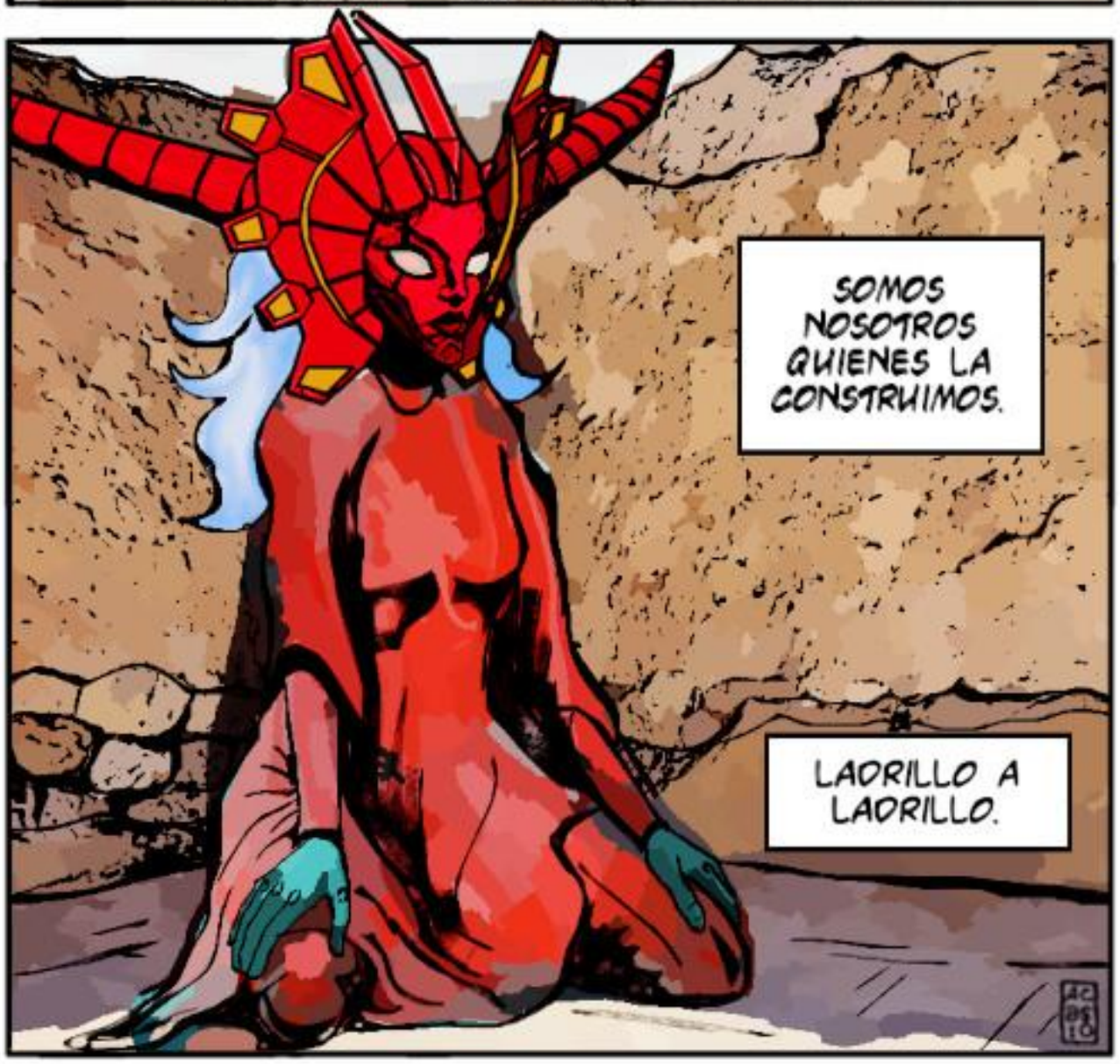
BAQUIANA

UN CÓMIC DE ACASIO



Baquiana. Redención hacia lo salvaje (2026), de Osman Acasio.

HACIA LO SALVAJE



TODO LO QUE PERCIBIMOS EN NUESTRA REALIDAD FÍSICA EXISTE COMO INFORMACIÓN EN LA ESTRUCTURA DEL ESPACIO.

POR LO CUAL, NO TIENE UNA EXISTENCIA COMO MATERIA, SINO COMO CONCIENCIA.

A TODOS AQUELLOS MUROS QUE ESTAMOS DESTINADOS A DERRIBAR.

LADRILLO A LADRILLO.

LA PARTE AQUELLA DE NOSOTROS QUE AÚN PERMANECE INDÓMITA.

LA REBELDÍA NO SE APAGA SI ERES MONTARAZ.

DEBEMOS SER MÁS QUE MEROS ANIMALES ENCADENADOS.

EL ALETARGAMIENTO ES UN VENENO EFECTIVO QUE MATA

Y ES QUE EN LA ESTRUCTURA DEL ESPACIO, SE ENCUENTRA LA INFORMACIÓN DE LOS OBJETOS PERO NO LA CUALIDAD DE LOS MISMOS.

EN LA MEDIDA QUE ALCANCEMOS LA CAPACIDAD DE DECODIFICACIÓN DE DICHA INFORMACIÓN, ESTAMOS EN POSIBILIDADES DE PERCIBIR LA REALIDAD TAL COMO EXISTE.

¿DEJARÍAS QUE EL VIENTO TE DIJERA A DÓNDE IR, SI PUDIERAS DESAFIAR AL DESTINO Y DEMOSTRAR QUE ESTÁ PLENAMENTE EQUIVOCADO?

Osman Acasio

LO QUE SE NECESITA PARA SER QUIENES SOMOS...

Y SABER A DÓNDE VAMOS.

POR UNA HUMANIDAD...

MÁS HUMANA.

A TODO AQUELLO QUE SE NECESITA PARA ANDAR ETERNAMENTE.

HACIA LA REDENCIÓN EN LO SALVAJE.

UNA CIUDAD DE COMIQUITA. A LA ARTILLERÍA CREATIVA DEL CÓMIC EN CARACAS LE RONCA EL MAMBO.

Por María Eugenia Acero

Ver comiquitas de niña era el rato más feliz del día. Empezábamos con Los Picapiedras. Luego, la carrera de Los Autos Locos. Seguíamos con El Perro Patán, Fresita, Los Pitufos, Candy Candy, las Fantasías Animadas de Ayer y Hoy... Conforme fui creciendo, las animaciones se fueron haciendo poco a poco más sofisticadas. Aparecieron los Thundercats, Los Silver Hawks, Jem y las Hologramas... Luego apareció Menudo, las hormonas de la adolescencia y así los chicos guapos y el rock desviaron para siempre mi atención de las animaciones.

Que yo no le parara más a los cómics no detuvo una industria que se ha consolidado como quizás la primera o segunda alternativa más poderosa de entretenimiento para niños, adolescentes y adultos. Resulta que el universo gráfico creció y evolucionó con los niños, y existen hoy en día grandes series animadas, novelas gráficas, historietas, películas y un fuerte arsenal de contenidos dibujados.

A simple vista, lo primero que pudiéramos pensar, es que Disney y Japón tienen el control absoluto del mundo animado. Sin embargo, en el resto del mundo, este culto ha desarrollado creadores y seguidores de envergadura, como los dibujantes de Asterix y Obelix en Francia, Quino en Argentina, e incluso Hambdalla en Palestina. Venezuela no se ha quedado atrás, y cuenta también con un mundo rico en creadores, obras y seguidores. Caracas también ha sido retratada bajo la estética lúdica del dibujo.

CARACAS ANIMADA.

Se dice que El Cojo Ilustrado pudiera ser nuestro primer referente gráfico, por allá por 1892. En 1923, la revista Fantoches saca a la luz el primer cómic venezolano: Pinocho, dibujado por Leoncio Martínez.

En el ámbito del cine animado, desde los tiempos de Manzanita (1978), Wanady (1981), y El sueño de los hombres (1986), de Armando Arce, así como Conejín (1975), La hormiga Hiroshima (1985), Fiesta (2001) y Vivir en libertad (2008), de José Castillo, la creación de piezas en este género en Venezuela ha sido aún tímida, pese a que obras animadas venezolanas han dado muestras de gran calidad.

La animación en Caracas no sólo se ha quedado en el cine. En la Feria del Libro de Caracas, tuvimos el placer de disfrutar una novela gráfica llamada Boquerón, de César Mosquera, basada en el cuento de Humberto Mata. Esta obra no es la única en nuestra ciudad en el género de la novela gráfica. En la pasada FILVEN 2024, el stand de cómics fue uno de los más populares de toda la feria. El canal 1, 2, 3, TV también ha lanzado propuestas de series animadas para niños con el sello de "Hecho en Venezuela". Vale señalar para esta nota a un héroe animado que se ha vuelto bastante controversial: nuestro popular Súper Bigote, dibujado por Omar Cruz.

Nuestra gente no sólo ha dado el paso al frente en materia de creación de material gráfico y animado. También tenemos un pueblo que consume muchos cómics de todas partes del mundo. Tenemos que existe la "Caracas ComicCon", para Otakus (fanáticos de las cómics y cultura japonesa) de todas las edades. Hace un par de años la plaza Bellas Artes estuvo llena de chamos

disfrazados de sus personajes favoritos. Sin ir muy lejos, basta que una fiesta se ponga buena, para que los panas empiecen a rememorar las comiquitas del pasado: eso no pela nunca. Para este artículo, un aficionado a los cómics me regañó diciendo que "Comiquita" es una falta de respeto: se trata de historias bien desarrolladas y con un propósito claro. Así son los niveles de frenesí en torno al tema.

MISIÓN H2O

En 2019, la película animada Mision H2O, de Álvaro Cáceres, dio mucho de qué hablar por la gran calidad narrativa y visual de la obra. "Queríamos hacer una película que fuese entretenida, divertida para los niños y con el tema de conservación del planeta y el agua. Las guerras por el agua han existido en varias partes del mundo, realidad que ha inspirado este filme". Sobre la realización de Misión H2O, Cáceres nos confió que el equipo venezolano llegó a dictarles cátedra a los chinos y cubanos que colaboraron en este proyecto: el saoco venezolano también tiene su valor en el ruedo gráfico.

EL GÉNERO DE LA ANIMACIÓN EN VENEZUELA AÚN NO ES UNA INDUSTRIA TAN FUERTE. ¿QUÉ LOS MOTIVÓ A INCURSIONAR EN ESTA ÁREA?

Bueno, Venezuela tiene una larga trayectoria con grandes ilustradores que han hecho obras entrañables, como Armando Arce, Alberto Monteagudo, con El cuatro de hojalata, José Castillo, Donald Myerston con Capullito y muchos otros creadores que han plasmado su sello en este campo. Obviamente, el proceso de desarrollar una película animada es muy complicado, y se entiende que nuestro panorama aún no esté tan desarrollado como en otras latitudes.

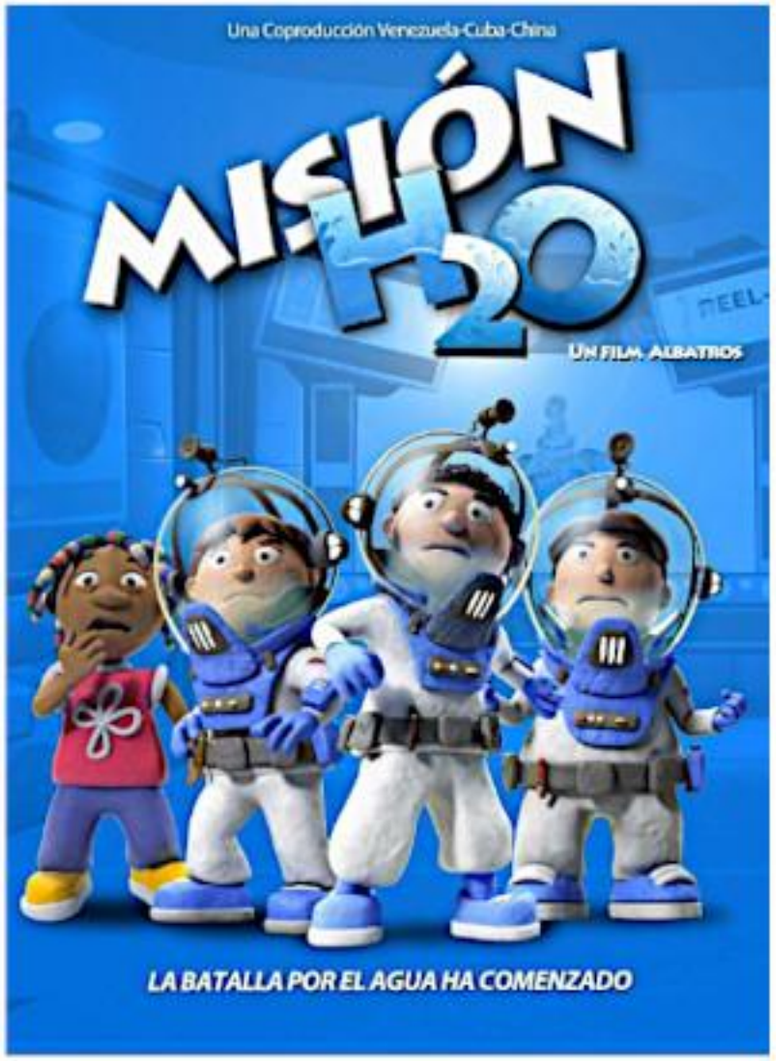
> ***"En Venezuela se hace mucho cómic social, y eso se ve claramente hasta en los cómics de ficción superheróica, donde el protagonista siempre enfrenta situaciones derivadas de la dinámica social".***

ESTA PELÍCULA VIENE DE UNA SERIE PREVIA. ¿QUÉ PUEDES HABLARNOS AL RESPECTO?

La idea de Samuel existe desde 2004 aproximadamente. Luego de varios años desarrollando esta idea como serie fue que nos planteamos dar el salto e ir más allá. En el 2009 ya teníamos más experiencia, y nos sentíamos audaces como para innovar e inventar algo nuevo. Este proyecto H2O ha sido un plan para vivir. Y como la vida, la aventura te lleva a navegar mares, explorar mundos desconocidos, atreverte a dar saltos. Con este proyecto llegamos incluso a vivir en China por seis meses y a vivenciar el reto de entendernos con el equipo chino y todas las bemoles culturales que ello implicó.

CREES QUE SEA POSIBLE DESTRONAR LA HEGEMONÍA DE DISNEY?

Solo soy un cineasta y quiero hacer una película emocionante y entretenida. Los demás proyectos que vienen serán en esa misma línea. No tengo ambiciones de destronar a esa gran industria. Me encanta Star Wars y algunas películas de Disney, pero estoy al tanto de que son una gran industria con al que resulta muy difícil de competir.



PANAS DEL CÓMIC

Para conocer un poco más sobre la movida cómic en nuestra ciudad, conversamos con un especialista en el tema: Rognny Sotillo, de la Comunidad PANA. Esta gente está haciendo registro de la movida cómic en Venezuela a lo largo de la historia y llevan la difusión de nuestro legado gráfico cultural. Ellos llaman al cómic el "noveno arte" (el octavo arte es la fotografía, y el décimo, la

animación y los videojuegos).

¿CÓMO DEFINIRÍAS LA IDENTIDAD GRÁFICA DEL CÓMIC VENEZOLANO?

La defino como nuestro rasgo más particular: sincrético. Nos hemos nutridos de diversas fuentes a lo largo de estos cien años y con ellas hemos establecido una relación de antropofagia que nos permite movernos en cualquier estilo narrativo y gráfico. Vas a conseguir autores afiliados a escuela franco belga o a otros que prefieren la asiática, algunos se decantan por el cartoon y por supuesto una tendencia muy grande por el género de superhéroes y todas sus convenciones.

¿CUÁL ES EL APORTE PRINCIPAL DEL CÓMIC VENEZOLANO?

El cómic venezolano tiene una gran raigambre social y creo que eso está marcado desde sus inicios por su emparentamiento con el humorismo gráfico, que siempre tiene una carga social y política evidenciada en sus viñetas. En Venezuela se hace mucho cómic social, y eso se ve claramente hasta en los cómics de ficción superheróica, donde el protagonista siempre enfrenta situaciones derivadas de la dinámica social. Otra rama importante en términos de aporte es el cómic histórico, del cual también tenemos un gran inventario de piezas.

HÁBLANOS DE LA LABOR DE PANA

PANA se ha convertido en el referente mas actual del movimiento de historietistas en Venezuela. Intentamos tejer redes y conectar a todos los aficionados a este arte para profesionalizarnos y convertir el hobby en un oficio. Investigamos y publicamos continuamente sobre la historia y el desarrollo de cómic en nuestro país, damos formación continua de la mano de instituciones públicas y privadas, asistimos a todos los eventos públicos desarrollados por la comunidad y promovemos el accionar social a través de la historieta, como estamos haciendo, por ejemplo con la sociedad anticancerosa de Venezuela y el proyecto de relatos de sobrevivientes de cáncer de mama que lanzaremos en octubre para celebrar el mes rosa.

¿QUIÉNES CONSIDERAS LOS PRINCIPALES REPRESENTANTES GRÁFICOS DEL PAÍS?

Hay un sinfín de nombres que engrosarian está lista. Son ciento y un años de historia sin contar los antecedentes. Mencionar a unos cuantos sería discriminar a muchos, pero a manera de ejemplo voy a darte nombres de grandes artistas plásticos que encontraron en las historietas una forma de expresión válida. Nombres como Carlos Cruz Diez, Virgilio Trompiz, Jacobo Borges, Jesús Soto, Jorge Blanco, son sólo una demostración del poder que tiene contar historias a nivel secuencial.

¿CÓMO VES EL MUNDO DEL CÓMIC EN VENEZUELA HOY EN DÍA?

Pujante.

CARACAS SE DIBUJA

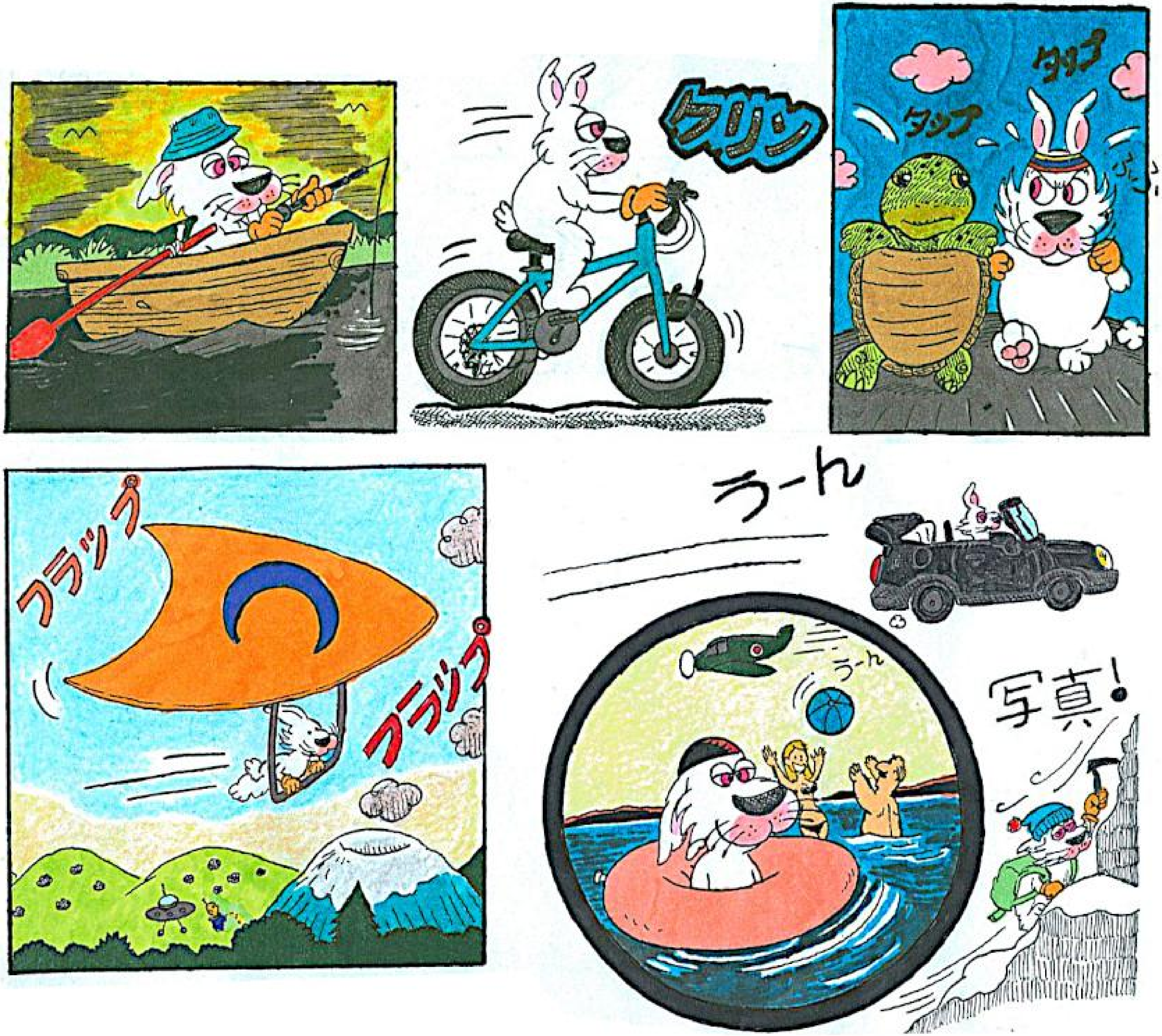
Con el auge de los mangas, cómics y series animadas, es indudable que Caracas más temprano que tarde dará de qué hablar en el área animada con el furor de nuestros chamos por el dibujo. No se pongan comiquita, y apoyemos a nuestros artistas gráficos que lo están dando todo por dibujar el latir de nuestra ciudad.

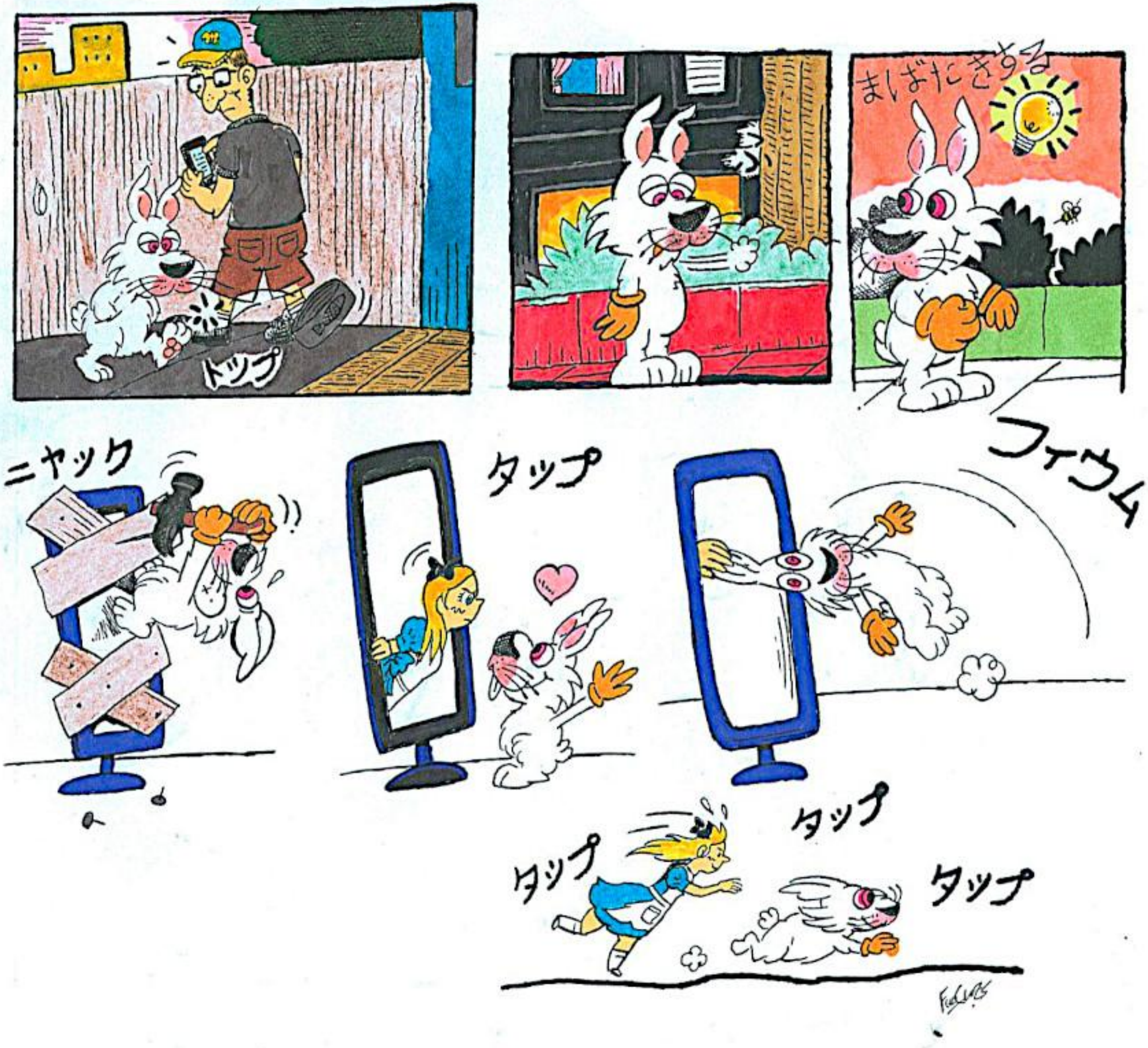
SOBRE EL ARTICULO:

Escrito por María Eugenia Acero, publicado originalmente en el portal epaleccs.info, el 29 de agosto de 2024. Fotografía: Dennys González.

CÓMIC DE AUTOR: CAMPOS.

Sin Título (2025), de Francisco Campos.


クリン
タップ
タップ
フラップ
フラップ
うーん
うーん
写真!


トップ
まばたきする
ニャック
タップ
フィウム
タップ
タップ
タップ

GALERIA VIRTUAL. MURAL DE CÓMICS "CARIRUBANA, CUNA DEL CÓMIC BIEN HECHO EN VENEZUELA".

Por Osman Acasio.

Para enaltecer el cómic que se produce en Carirubana, estado Falcón, inspirado en los murales de cómics existentes en Bruselas con su famoso "Circuito del Cómic" que convierte edificios en lienzos gigantes para honrar a sus héroes, una iniciativa que empezó en 1990 para promover la cultura y embellecer la ciudad, me embarco en un proyecto particular similar, empleando la técnica del muralismo urbano, pero en mi condición de hombre de a pie, desde una concepción de Galería Virtual, titulada "Carirubana, cuna del cómic bien hecho en Venezuela".

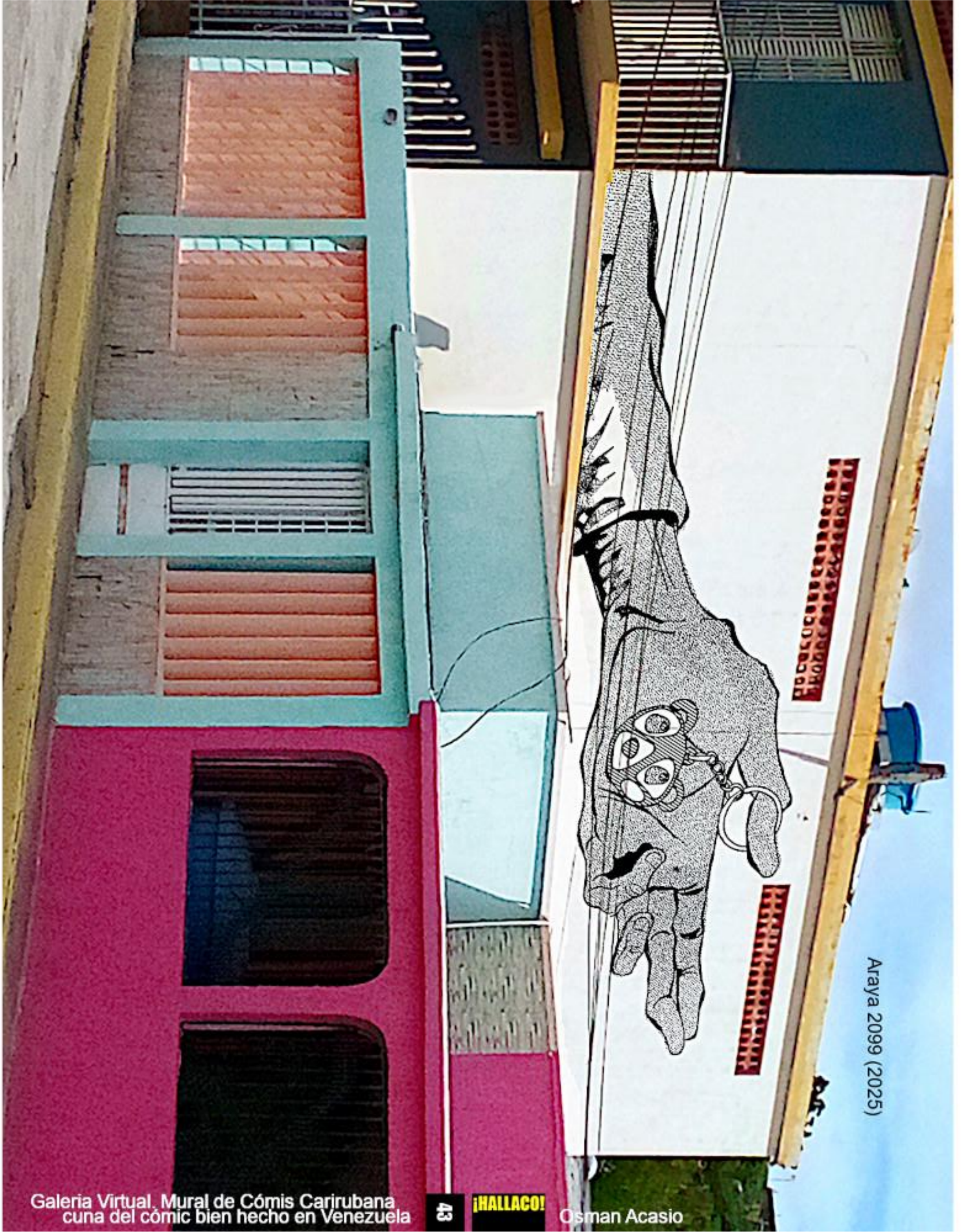
La propuesta de Galería Virtual "Carirubana, cuna del cómic bien hecho en Venezuela" persigue exhibir mediante graffiti, el arte de cómic que se produce en este humilde pueblo de pescadores. El proceso de elaboración de los murales consiste en captar en fotografía, muros de casas, edificios y paredes de la comunidad de Carirubana, que serán luego intervenidas de manera digital con software de retoque de imágenes, (en este caso el uso de GIMP) para incorporar arte de graffiti en dichas fachadas. Arte que se estará exponiendo de forma virtual en las redes sociales y en la plataforma Google Map. El arte presente en dichas fachadas será referido a cómics protagonizados por personajes icónicos creados en la comunidad. Obras, la mayoría de ellas, de mi propia autoría. Piezas claves que han marcado un hito en la historia del cómic nacional, como por ejemplo la introducción del primer cómic hecho integramente mediante Imagenes Generadas por Computador (IGC) en toda Venezuela: hablamos de Pesadilla en Suspensión Criogénica (2006); o el primer cómic multiformatos publicado en Venezuela: María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos (2013), publicado en soporte impreso, digital, webcómic, motión cómic, motion Book, videojuegos. Así como el primer cómic creado integramente con Inteligencia Artificial (IA): Altanera (2023) o la presentación de la primera miniserie animada para televisión, basada nuevamente en Pesadilla en Suspensión Criogénica, en su versión manga de 1997. Animado de tres capítulos emitido por señal abierta en la televisora de Falcón Visión Península en octubre de 2005. Sin dejar de mencionar las novelas gráficas Protocolo Maleiwa: Nube en llamas (2017), El Androide Protopensante Que Calculaba (2019), La Balada de Isma y la Princesa Omasha (2021), Ocumare, el maestro destilador de Cocuy (2023) o más recientemente Araya 2099 (2025). Entre otras obras icónicas que se gestaron al calor de tierras caquetias.

La Galería Virtual. Mural de Cómics "Carirubana, cuna del cómic bien hecho en Venezuela", arranca este año y se plantea en una ejecución a tres etapas. La primera etapa, a corto plazo, contempla la difusión y exhibición de murales de cómic de manera virtual en las redes sociales y en la plataforma Google Maps, con representaciones puntuales de dichos graffitis en fachadas y edificios icónicos del lugar. La segunda etapa, a mediano plazo, proyecta el uso de Realidad Aumentada para disfrutar de la calidad inmersiva y presencial in situ, de la obra, contribuyendo en ello con el atractivo turístico de Carirubana. Y la tercera etapa, a largo plazo, con algo de recurso, intervenir algunos muros de la localidad para plasmar en ellos graffitis, alegóricos al cómic carirubanense, con diseños que imiten el estilo particular del arte de la narrativa gráfica secuencial, llevando paneles de aventuras a las calles.

Galería Virtual, Mural de Comis Carrubana
cuna del cómic bien h cho en Venezuela

La Balada de Isma y la Princesa Omacha (2021)

Araya 2099 (2025)


Araya 2099 (2025)

¡HALLACO!
Osman Acasio
Baquiana (2026)

Martillo Biónico (2022)

Galería Virtual Mural de Cómic Caraqueña
Cuna del cómic bien hecho en Venezuela

Pesadilla en Suspensión Criogénica (1997)

María Lionza Steampunk:
Cazadora de Monstruos (2013)

Cardones Azules (1999)

Altanera (2023)

JUGANDO UN RATO CON IA.

Por Osman Acasio.

Hago una consulta a Chatgpt.

Hola humano, soy un chatbot IA impulsado por GPT-4o mini. ¡Pregúntame cualquier cosa!

Acto seguido le pido al chatbot IA:

“Escriba una breve historia de ciencia ficción sobre un hombre momia zombi radiactivo vivo muerto de schrödinger que calculaba”.

Esto en relación a un proyecto gráfico en el que estoy trabajando actualmente, un cómic de ciencia ficción, protagonizado por un genio matemático, cuyo cuerpo se encuentra en un estado de superposición cuántica. He aquí el resultado de mi petición:

En un futuro no muy lejano, en una ciudad donde la ciencia y la magia se entrelazaban, existía un hombre peculiar llamado Dr. Elías Quark. Era un brillante físico que, tras un experimento fallido con partículas radiactivas, se convirtió en una extraña mezcla de momia, zombi y un enigma cuántico. Su estado era tan confuso que, según la teoría de Schrödinger, estaba simultáneamente vivo y muerto.

Elías, con su piel descompuesta y vendajes que parecían tener vida propia, se dedicaba a calcular las probabilidades del universo. En su laboratorio, rodeado de tubos de ensayo y fórmulas flotantes, pasaba horas resolviendo ecuaciones que desafiaban la lógica. A pesar de su apariencia aterradora, su mente seguía siendo aguda y brillante.

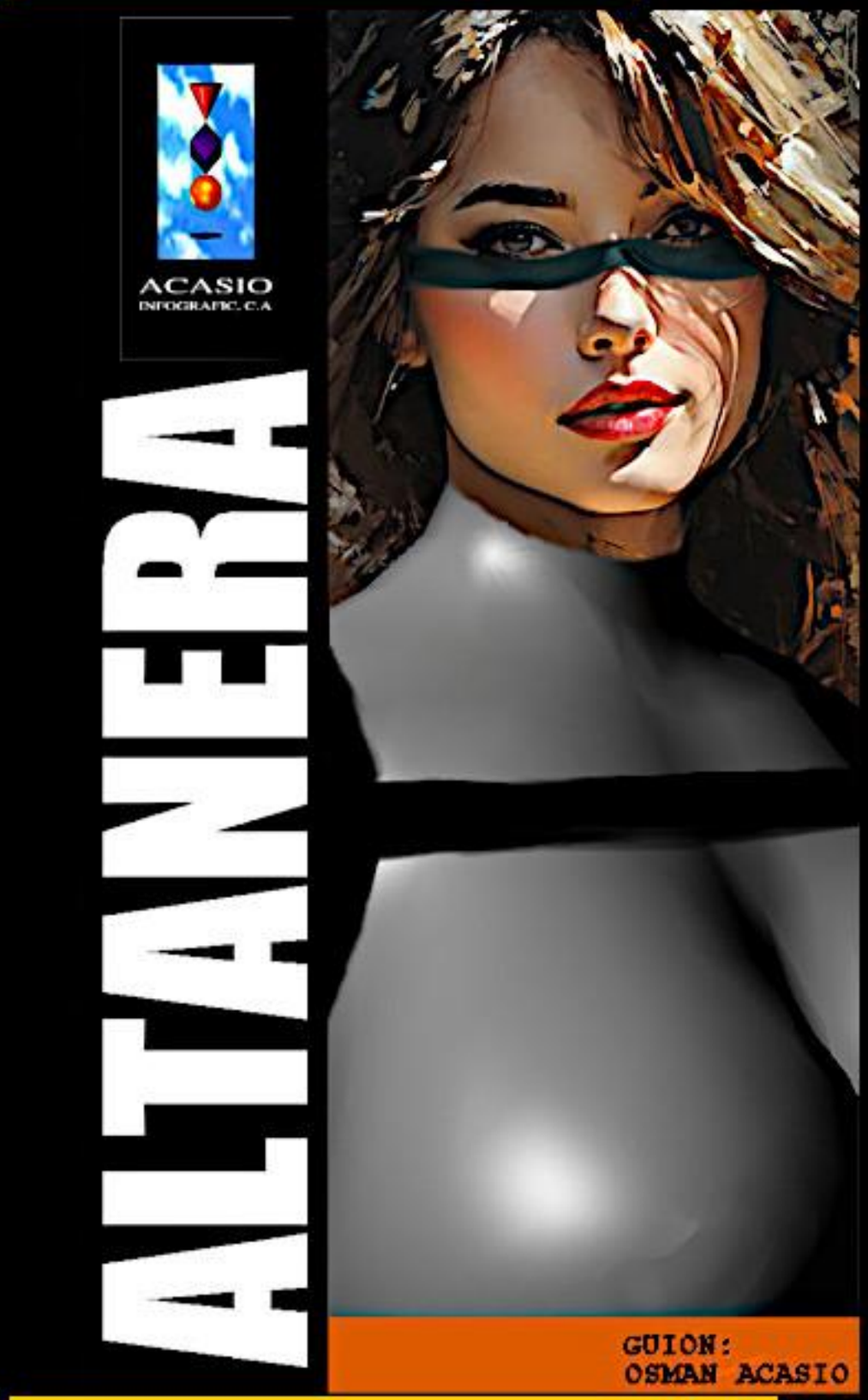
Un día, mientras calculaba la probabilidad de que un gato estuviera vivo o muerto en una caja cuántica, se dio cuenta de que su propia existencia era un experimento en sí mismo. "¿Qué pasaría si pudiera demostrar que la vida y la muerte son solo estados de conciencia?", pensó. Con esa idea en mente, comenzó a trabajar en un dispositivo que podría alterar la percepción de la realidad.

Después de semanas de trabajo, Elías activó su máquina. Un destello radiactivo iluminó el laboratorio, y en un instante, se encontró en un mundo donde las leyes de la física eran diferentes. Allí, los muertos caminaban entre los vivos, y las matemáticas eran un lenguaje universal que todos podían entender.

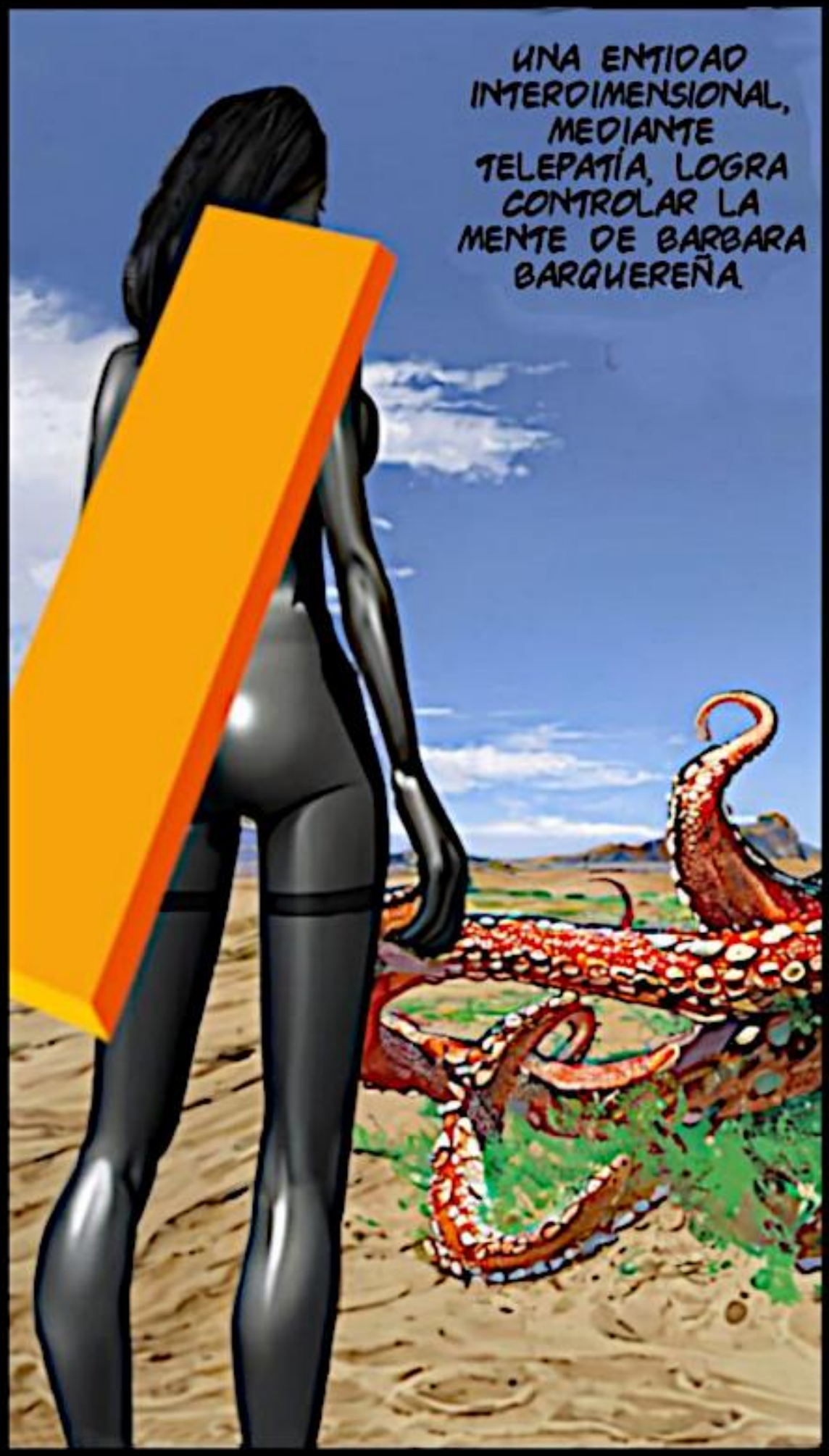
Elías se convirtió en un héroe en este nuevo mundo, utilizando sus cálculos para ayudar a los demás a encontrar su camino entre la vida y la muerte. Aprendió que, aunque su cuerpo estaba atrapado en un estado de descomposición, su mente era libre para explorar las infinitas posibilidades del universo.

Así, el hombre momia zombi radiactivo, que era a la vez vivo y muerto, se convirtió en un símbolo de esperanza y conocimiento, recordando a todos que, a veces, la vida es solo una cuestión de perspectiva. Y mientras calculaba las probabilidades del futuro, sonreía, sabiendo que en su extraño estado, había encontrado un propósito.

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO



Altanera. Contacto (2024), de Acasio.



ENVOLVIÉNDOLA EN UNA MENTIRA, HACIENDOLE CREER QUE SU HIJA MARISELA ESTABA MUERTA

DOÑA BARBARA, COMO TODA MUJER ALTANERA Y AGUERRIDA, REACCIONÓ CON ÍMPETU.

Y LE PUSO FÍN AL CONTROL MENTAL, CON UN DISPARO.

Cómic de autor: Altanera

Acasio

NO OBSTANTE...

...AÚN QUEDA TRABAJO POR HACER.

VRRRUMMMM

LUGARES QUE VISITAR.

Cómic de autor: Altanera Acasio

Cómic de autor: Altanera

Acasio

GRANJA VERTICAL COMUNA LA CHUSMITA

VENGO EN REPRESENTACIÓN DE IPOSTEL PARA ENTREGAR UN PEDIDO.

EL INSTITUTO POSTAL LE HACE ENTREGA DE SU DOTACIÓN DE SEMILLAS DE MAÍZ.

SEA BIENVENIDA. LE ESTABAMOS ESPERANDO.

FWOOM
CONTINUARÁ...

EL JUEGO VENEZOLANO MÁS EXITOSO DE LA HISTORIA.

Este es el videojuego venezolano más exitoso de la historia. Quizas algunos ya lo conozcan pero para quienes no, se llama VA-11-HALL-A Cyberpunk Bartender Action y se trata de una novela visual donde jugamos como una bartender a través de un mundo cyberpunk con estética japonés. El juego fue hecho por Sukeban Games, un pequeño estudio de venezolanos que lanzaron el juego en 2016 y lograron cosechar un éxito sin precedentes, pues apenas en su primer año vendió 150.000 copias. Algo completamente inesperado para un juego venezolano.

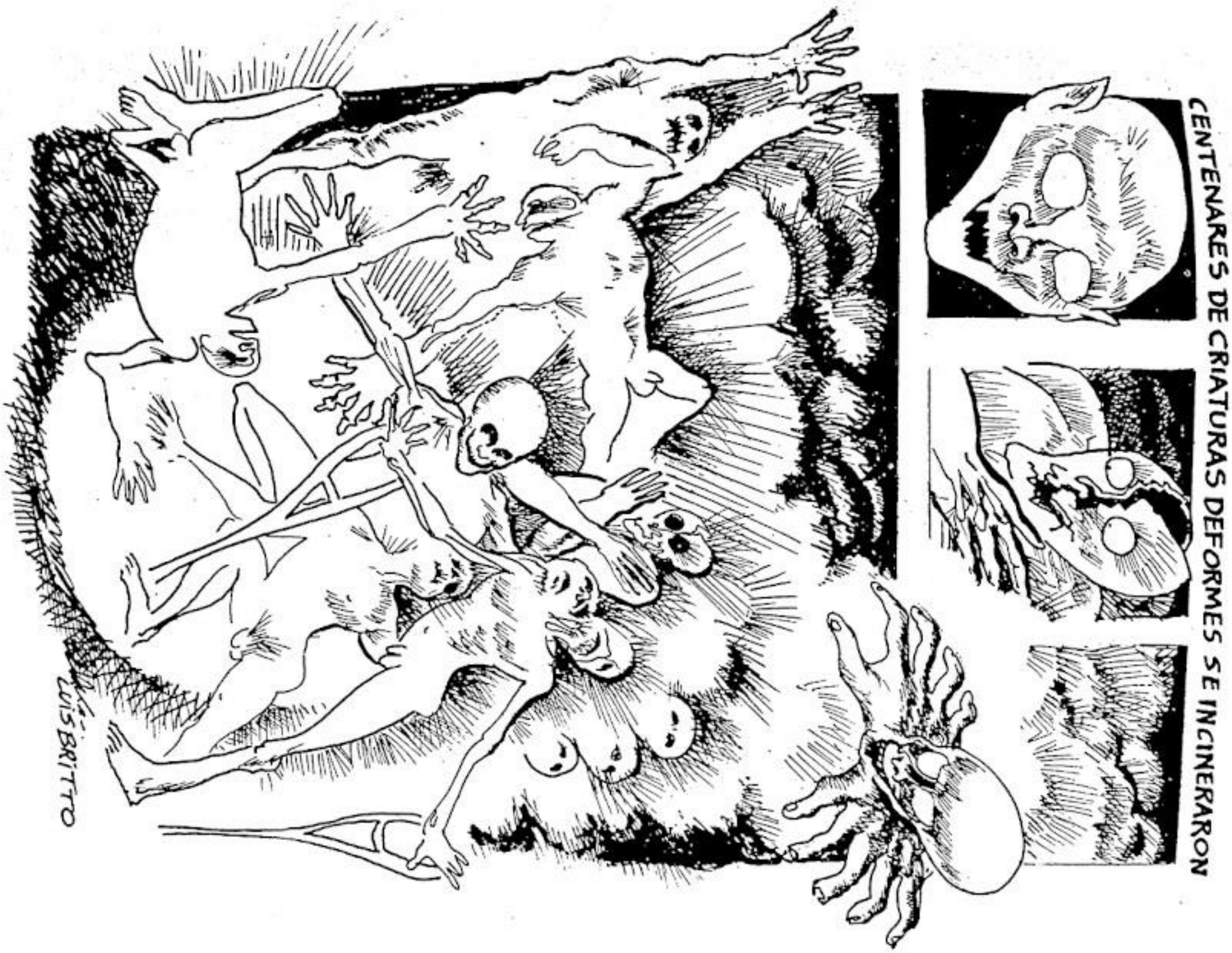
Y lo más loco de todo es que a fecha de este video ya vendió más de 600.000 copias en todo el mundo. Una completa locura considerando el tamaño de este proyecto. Su éxito vino mayormente de Japón, donde los jugadores nipones valoraron los esfuerzos del estudio por captar aquella esencia retro, no solo vendiendo bastante bien en este país sino que hasta incluso sacaron su propia figura nendoroid de la protagonista Jill Stingray. Y pronto lanzarán otra figura más de Pop Up Parade, marcas muy famosas en Japón. Y tu, ¿ya conocias este juego hecho por venezolanos?

Fuente: El Server. Actualidad de videojuegos, gaming, esports y tecnología. ¡Desde Venezuela! Video posteado el 31 de diciembre de 2025.

Imagen superior: figura nendoroid de la protagonista Jill Stingray.
Imagen derecha: figura de Pop Up Parade.
Imagen inferior: Pantalla del juego.

CÓMIC DE AUTOR: BRITTO GARCÍA

La conferencia de los lisiados (1984), de Luis Britto García. Cómic publicado originalmente en el libro El caso de la araña de cinco patas, de Otrova Gomas.


CENTENARES DE CRIATURAS DEFORMES SE INCINERARON
LUIS BRITTO

AAAAAA

HASTA EL ÚLTIMO!

CONTINUARON ARROJÁNDOSE UNO A UNO...

DIBUJOS DE LUIS BRITTO GARCÍA

PAYASOS Y CATALINA, EL LIBRO DE REALIDAD AUMENTADA HECHO EN VENEZUELA.

Por Grabiela De Atouguia.

En la misma feria de la lectura de Caracas en la que conseguí el cómicl love zombies, del que les hablé en una entrada anterior; tuve la oportunidad de asistir a una ponencia sobre realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR), donde también se presentó el libro Payasos y Catalina, del que me dedicaré a contarles a continuación.

Payasos y Catalina, fue presentado como el primer libro de realidad aumentada, dirigido especialmente a público adulto, hecho en el continente y específicamente en Venezuela. ¿Qué tiene de especial? Pues, les explico...

En primer lugar, el libro realmente recopila dos cuentos cortos: Payasos escrito por Julio Emilio González; y Catalina, del mismo Julio E. González junto a Bertha Freites. Estos dos cuentos se encuentran en lados y orientación opuestas del libro (en pocas palabras, lo puedes leer al derecho y al revés... Por decirlo de algún modo).

Y, dentro de cada una de esas historias, se encuentra una serie de códigos QR que contienen piezas musicales compuestas por Julio E. González, que funcionan como una especie ambientación para lo que el lector va viendo.

Pero las cosas no terminan ahí, pues el libro también cuenta con una aplicación para teléfonos móviles, que se puede encontrar de forma gratuita en Google Play Store; llamada Catalina AR, desarrollada por Castillomax Oil and Gas y Ávila Happytronics. Con esta aplicación, no solo se pueden leer más fácilmente los códigos QR de los que hablé anteriormente, sino que también se pueden ver animaciones 3D de los distintos personajes de ambas historias, desde sus respectivas portadas.

En suma, todo esto brinda al lector una experiencia totalmente nueva, divertida y que aún es poco común. Y lo mejor, todo fue realizado con talento del país.

REBELDIA Y AMOR.

Las historias reunidas en este libro son bastante diferentes entre sí. Payasos, narra la historia de un periodista que vive en una dictadura (algo similar a 1984 de Orwell) que se dirige a una cárcel a entrevistar a un hombre que pertenece a un grupo de rebeldes conocido como Payasos, que se dedican a matar personas corruptas y criminales enlazadas con el régimen.

Mientras que Catalina, narra la historia de un joven escritor que en medio de uno de sus viajes conoce y se enamora perdidamente de una mujer que logra convertirse por un tiempo en su musa.

En definitiva, Payasos y Catalina, es una excelente iniciativa que lleva a la lectura al siglo XXI, gracias a su tecnología.

Por suerte, obtuve el libro gracias al mismo Julio E. González. Pero si les interesa vivir por ustedes mismos la experiencia de este libro de realidad aumentada, creo que pueden conseguirlo en la librería Lugar Común, El Buscón (Paseo Las Mercedes) o en alguna Tecni-Ciencia.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por Grabiela De Atouguia, publicado originalmente en el portal geekoramave.blogspot.com, en abril de 2017.

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA: ARTE DE ACCIÓN.

Por: Enrique Acasio.

El performance es una disciplina artística creada a través de acciones, posturas o escenificaciones realizadas por un artista, o un conjunto de ellos. Puede verse como una serie de gestos que se desarrollan para representar una narración a gran escala, en donde el cuerpo del artista, el tiempo y el espacio son los protagonistas principales. Conocida también como arte de acción, surgida en el siglo XX , busca crear un arte crítico, que rompe las normas tradicionales de las artes visuales, integrando para ello; el teatro, la música, la danza y el arte multimedia digital.

Como artista plástico vengo desarrollando una línea de investigación en el Performance, con la temática Cyberpunk. Básicamente consiste en presentar una modelo con vestimenta futurista, un casco / visor y calzados alegóricos al arte a presentar. Se han realizado hasta ahora tres presentaciones , con una serie de características y aspectos claves en común entre todas ellas, las cuales se describen a continuación:

1).- Arte vivo y efímero, es una obra que se presenta en un momento único e irrepetible, siempre en la apertura o gala de una exposición de artes visuales, en una sala de museo. Una modelo vestida con un textil futurista traje Cyberpunk acompañada o haciendo composición con un lienzo, casi siempre intervenida con unidades robóticas.

2).- La artista utiliza su propio cuerpo, presencia y serie de acciones o posturas para transmitir un mensaje.

3).- El arte en vivo busca una transgresión y provocación directa con el público espectador y otros artistas visuales, buscando siempre una respuesta, objetivo logrado con los cascos futuristas y los visores. Elementos que son percibidos como chocantes, grotescos, poco estéticos, o inclusive "ridículos". Sin embargo, la belleza de las modelos en escena minimizan o desvían esa percepción.

4).- Como se dijo en líneas anteriores, los performances fueron presentados en tres eventos diferentes, en una galería de arte, específicamente en la antesala "Julio Colmenares" del Ateneo de Punto Fijo; Ismael Padilla. Estado Falcón. Venezuela.

5).- La modelo que realiza el arte en vivo, con frecuencia interactúa con el público presente, desdibujando los limites entre el artista y los consumidores visuales de la apertura.

A continuación presento un breve resumen de mis tres performances, y luego haré una proyección muy corta de mi nueva propuesta en desarrollo.

PRIMERA PRESENTACIÓN:
Título: CyberPunk - Robot - Ismo 023.
Lugar: Exposición "Entre les Pinceaux" (Entre Pinceles).
Ateneo de Punto Fijo Ismael Padilla. Antesala Julio Colmenares.
Fecha: 10 de mayo de 2023.

Modelo: Ángela Chacón.
Síntesis: un lienzo de título homónimo al performance, acompañado con una modelo portando textil futurista, casco con formas volumétricas esféricas y visor verdecesmeralda transparente. Calzó suecos de madera estilo japonés, en clara alegoría al concepto arte del cyberpunk. Cabe destacar que el vestido de la modelo y el cuadro en exposición provienen del mismo lienzo intervenido por el artista visual mediante la unidad robótica Rivas. La modelo presentó un maquillaje facial del tipo " mapache".

SEGUNDA PRESENTACIÓN:
Título: Cúbico.
Lugar: Exposición visual "Verbo y Arte." (Entre Pinceles).
Ateneo de Punto Fijo Ismael **Padilla**. Antesala Julio Colmenares.
Fecha: 27 de junio de 2023.
Modelo: Ángela Chacón.
Síntesis: una modelo con traje estilo chino de color negro, una falda con pintura que armoniza con el lienzo en exposición y botines negros, tacones altos. Presenta un exagerado casco con forma volumétrica cubica, presenta intersección en sus laterales con cubos de dimensión menor. Un visor y maquillaje de la modelo armoniza y entrega estética al conjunto, fusionando el cinetismo y el cyberpunk.

TERCERA PRESENTACIÓN:
Título: Cayena.
Lugar: Exposición "Eco Terra".
Ateneo de Punto Fijo Ismael Padilla. Antesala Julio Colmenares.
Fecha: 21 de Noviembre de 2023.
Modelo: Milagros Torres.

Modelo posando junto al lienzo en exhibición con traje futurista. Puede notarse claramente que ambos comparten la misma fuente de origen.

Síntesis: modelo con un traje estilo gabardina larga de color rojo, elaborado en tela popelina de algodón. Detalles de cintura con cinturón del mismo tejido para marcar el talle. Toda la manga derecha fue elaborada con una pieza intervenida por la unidad robótica Reverón 001, mostrando trazos y pinceladas negras, aportando una composición asimétrica al vestido. La modelo posó junto a un lienzo con técnica acrílico sobre tela, cuya parte fue pintada por un pequeño robot móvil, con arte abstracto lírico, caracterizado por manchados y chorreadas repetitivas y aleatorias, el resto de la obra se reconoce con un arte figurativo mostrando en detalle el centro de una flor de Cayena, de allí su nombre.

NUEVA PROPUESTA EN DESARROLLO:
Título: Aún sin título.
Lugar: Por definir.
Fecha: ???
Modelo: Aún sin definir.
Síntesis: modelo con un traje estilo moderno, ropa ligera de color verde limón, con guantes de tela popelina del mismo color. Falda corta moderna que asemeja una lámpara del tipo nube (clouds) de color blanco azulado. Se repite nuevamente los suecos de madera estílo japonés, como un tributo a mi primer performance (de hecho son las mismas sandalias de madera de aquella presentación). El tope de la modelo queda engalanado con un diseño de sombrero de formas cónicas contrapuestas y portará un visor de realidad aumentada para desarrollar el arte de acción mientras opera una unidad robótica y ejecuta una pintura abstracta en plena presentación.

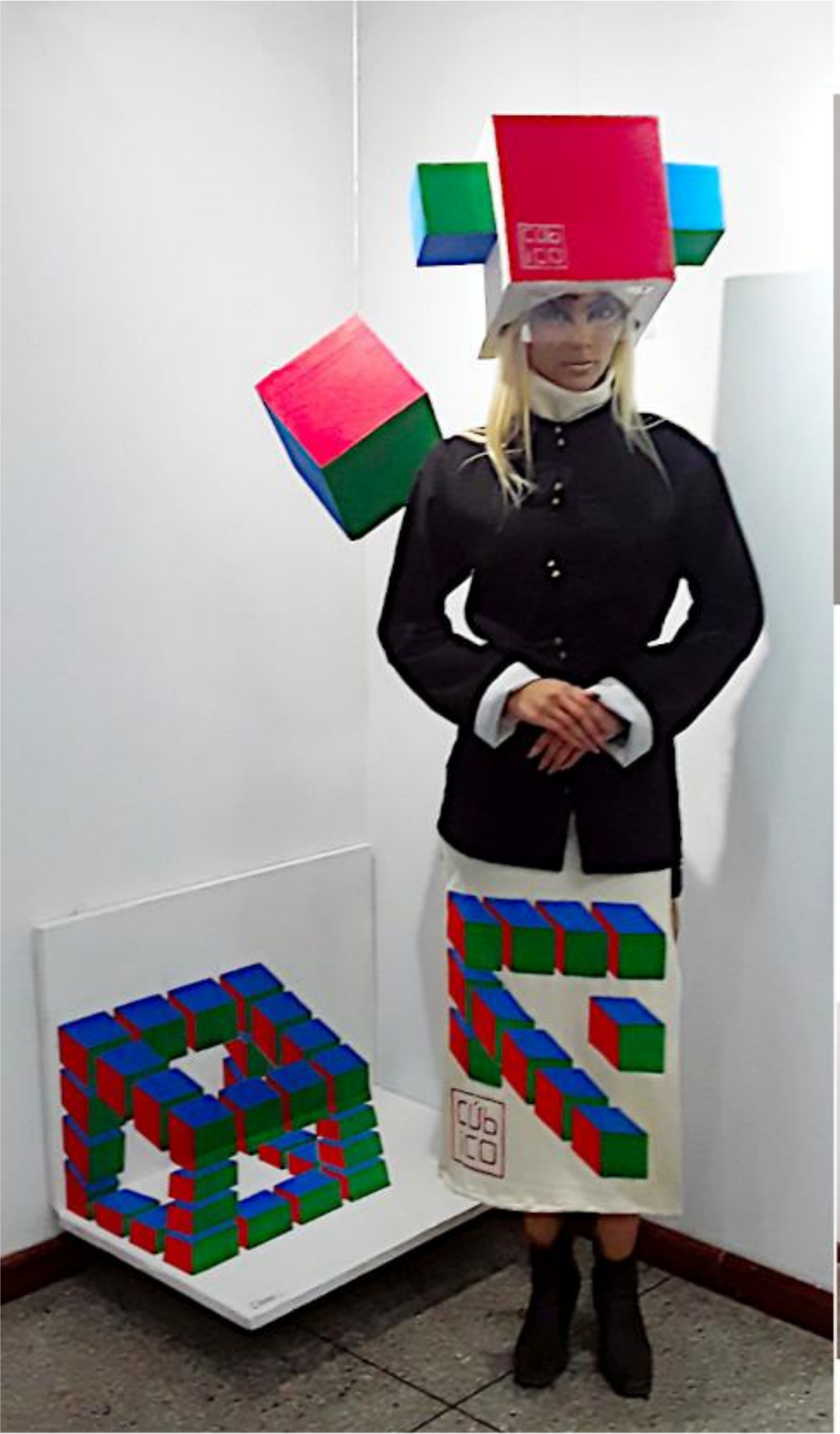
Imagen Izquierda: Modelo Torres exhibiendo traje y casco, posando al lado del lienzo Cayenas.

Imagen derecha: Arte conceptual del nuevo performance en desarrollo.

Imagen Izquierda: Modelo retocándose los labios luego de aplicarse el maquillaje de "mapache" Cyberpunk.

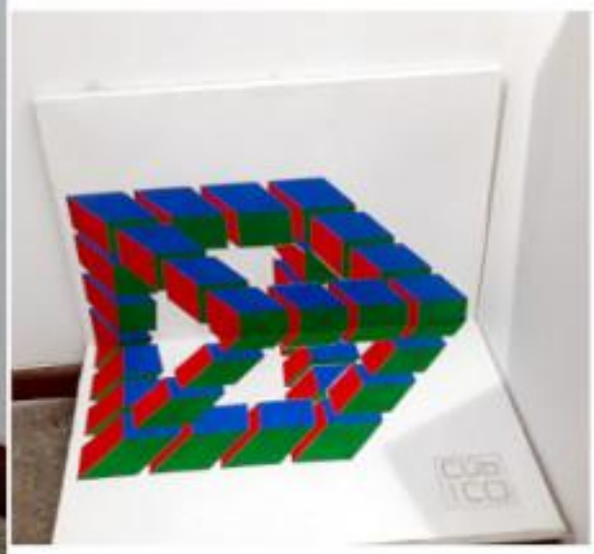
Imagen Superior: Detalle del Casco/ Visor y maquillaje visto de perfil.

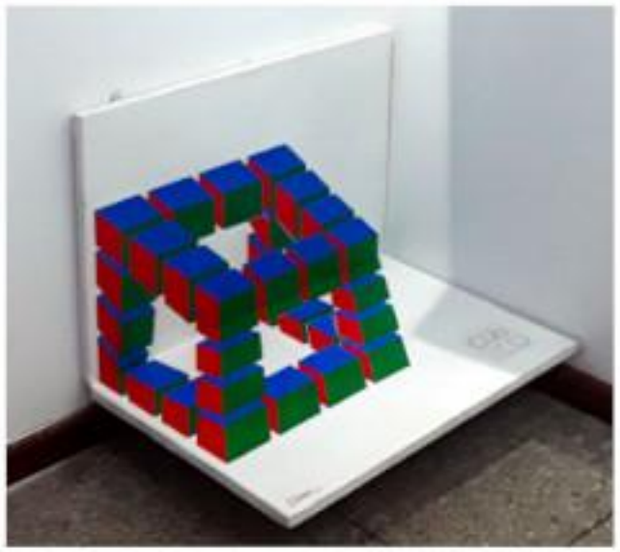
Imagen Inferior: Detalle del calzado estilo japonés.



Segundo Performance. Vestimenta y lienzo hacen directa referencia al movimiento " Cinetismo". La perspectiva de la pieza cúbico cambia según el punto de vista del espectador. Creando una conexión interactiva con la obra y el usuario.

La escultura que levita encima del lienzo juega un papel importante de equilibrio y composición en la obra, una vez retirada la modelo del arte vivo.





ROBOTISMO: ANAMORFOSIS & ROBOT: ANAMORFOSKOPÍA.

Por Enrique Acasio.

Bienvenidos una vez más a la nueva entrega de su columna: Robotismo. Imagino que bastó con leer el titulo para inmediatamente iniciar la lectura del presente texto por la curiosidad de saber que significan: "Anamorfosis" y "Anamorfoscopía", y como ellas pueden ser asociadas a una unidad robótica. En esta entrega hablaremos de una innovadora pintura instalativa, diseñada y construida con la idea de ser exhibida en una exposición museística auspiciando el concepto de Arte Robótico. Si usted estimado lector, o estimada lectora es un asiduo(a) consumidor(a) de la presente columna, sabrá que en su línea editorial se establece la creación de un Arte Robótico, explicándo desde los bocetos o trazados en su concepción inicial, el desarrollo del mismo, las pruebas, el proceso de embalaje y transporte, hasta el debido registro o inscripción en el evento artístico en cuestión, para finalmente mostrar el montaje final en sala y el contexto de la presentación al público.

El arte presenta un pequeño robot caminante cuadrúpedo, que se desplaza en recorrido circular por un lienzo en forma de disco o plato. Mientras dicha unidad camina sobre el disco y encima del lienzo alrededor de su eje, hace girar un cilindro/espejo que permite visualizar el lienzo circular en su verdadera forma. Es decir, muestra el anamorfismo. Que es la anamorfosis? Es una técnica visual que distorsiona una imagen, para luego ser percibida de forma corregida por medio de un determinado punto de vista especifico, un espejo, o cualquier otro dispositivo óptico. Es así como se crea una imagen anamórfica; con deformaciones o distorsiones empleando para ello una imagen en una matriz rectangular, y traspasando dicha imagen a una cuadricula en matriz polar, es decir, en forma angular. Técnica conocida como anamorfosis Catóptrica o de espejo, cuya imagen inteligible se obtiene a partir de la imagen distorsionada a proposito y reflejada en un espejo, por lo general cilíndrico o cónico.

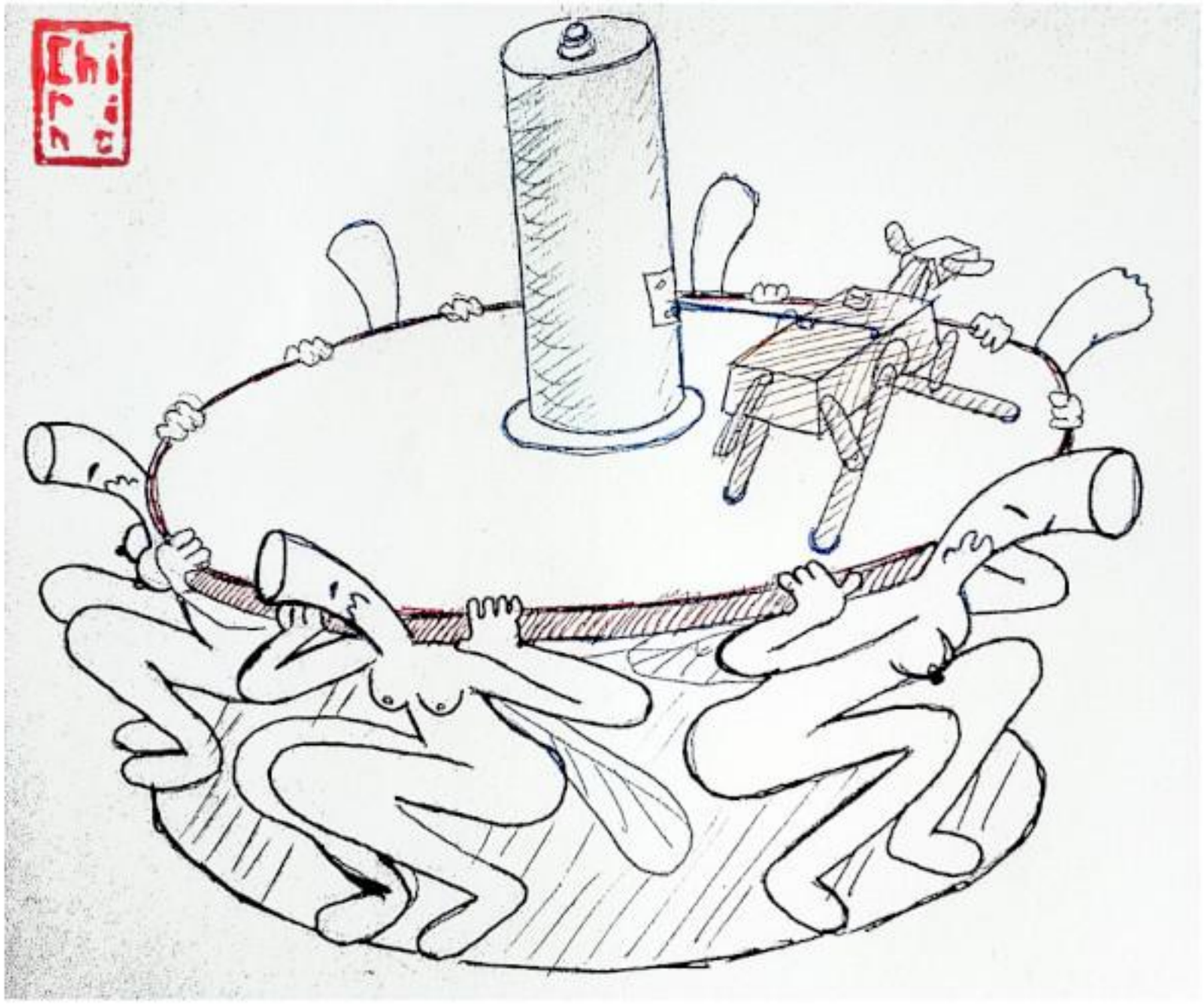
El arte creado en cuestión de titulo; Anamorfoskopía es una pintura instalativa, en donde uno de sus discos con la imagen distorsionada está montada en un plato de madera de 580 mm de diámetro. De cuyo centro se eleva una torre cilíndrica, que a su vez presenta un cilindro/espejo que viene siendo el artilugio óptico necesario para visualizar en su correcta proporción y forma la imagen anamórfica. Este espejo puede ser girado y posicionado a voluntad por el espectador mediante el pequeño robot portante, convirtiéndose en una obra de arte interactiva, que invita a ser manipulada por el mismo consumidor visual. De esta manera,

mediante un pequeño pulsador localizado en una caja de control, el usuario podrá activar el robot caminante para desplazarse alrededor del disco, encima de la pintura, girando consigo la columna/ espejo con el fin de ubicar el punto de vista deseado para disfrutar del arte. En dicha caja de control también podrá tener acceso de una pequeña palanca para hacer avanzar o retroceder el robot.

La mesa circular estará posicionada en el piso, soportada por seis muñecas de trapo estilo "cabeza de ñame", cuyo borde del plato descansa en las espaldas de las muñecas, todas en postura de cuclillas, a una distancia conveniente que permita exhibir la imagen reflejada del espejo, preferiblemente en una parte angular de la sala del museo, para aprovechar la esquina formada y presentar en cada pared un disco anamórfico de muestra. Todas ellas, tanto los tres platos pictóricos, como las seis muñecas de trapo son de temática férrica (Hadas de la naturaleza). Para entregar un mayor dramatismo a la obra, las seis muñecas de trapo se moverán de forma aleatoria buscando desestabilizar la caminata del ser cuadrúpedo.

La información pertinente para poder diseñar y crear las tres pinturas anamórficas se obtuvieron del texto: Phantasmagrams. A Collection of Visual and optical illusions Designes by Pentagrama. Un libro publicado en 1993 por Books UK Limited. Perteneciente a la colección de la Biblioteca Pública Ramón Ruiz Polanco, de la ciudad de Punto Fijo. En dicho libro se explica la técnica para crear las imágenes distorsionadas, partiendo de una cuadrícula rectangular para luego pasar a la cuadricula polar, y de esa forma distribuir el arte en el disco.

El primer anagrama elaborado es una pieza en donde se muestran dos hadas danzando, una de ellas inspirado en una pintura llamada: The Ballet Dancer, una anamorfosis original de la colección dorada de juguetes del Museo de la ciudad de Nueva York. La otra hada, inspirada en una de las bailarinas del cuadro La Danza, en su segunda versión 1912 del pintor Henri Matisse. Para el concepto de las Hadas que soportan el plato, me sirvió de inspiración la escultura cinética: Mesa Redonda .- Round table.- (2022) del artista de Corea del Sur Choe U-Ram. Esperamos en la próxima entrega de la revista Hallaco, en su columna Robotismo; mostrar el proceso de embalaje, traslado y registro de la pieza ANAMORFOSKOPÍA en algún espacio de las artes y la reacción del público general, así como de artistas locales, una vez exhibido.



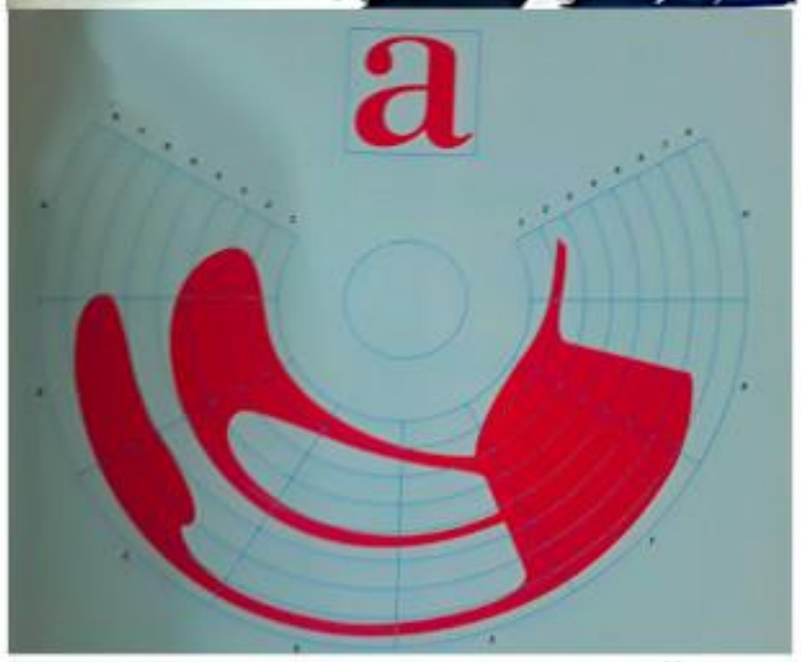


Imagen Superior: Lienzo pintado con figura anamórfica junto a robot andante cuadrupedo.
Imagen Izquierda: Imagenes de referencia para desarrollar el arte.

GALERÍA HALLACO

"Musicos" (1985), de Angel Barrios (1920-1999)

1

GALERÍA HALLACO

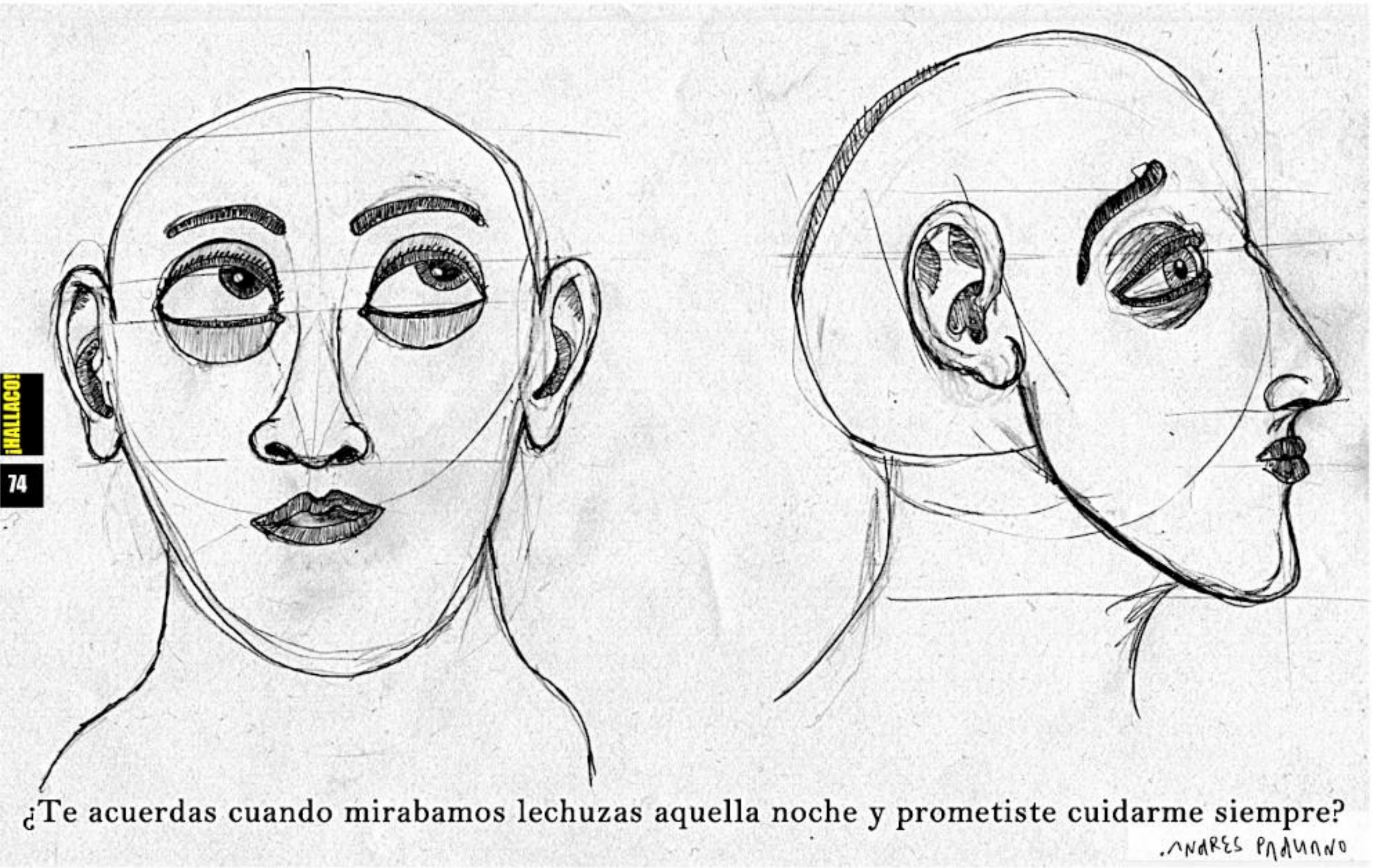
2

1- "Sin título" (2025), de Lakmiz Art.

2- "Fashionista" (2023), de Yosdaly Ruiz.

1- "Sin título" (2025), de Alexis Zirrit.

2- "Art Toys Pludoz" (2009), de Glen Fernandez.

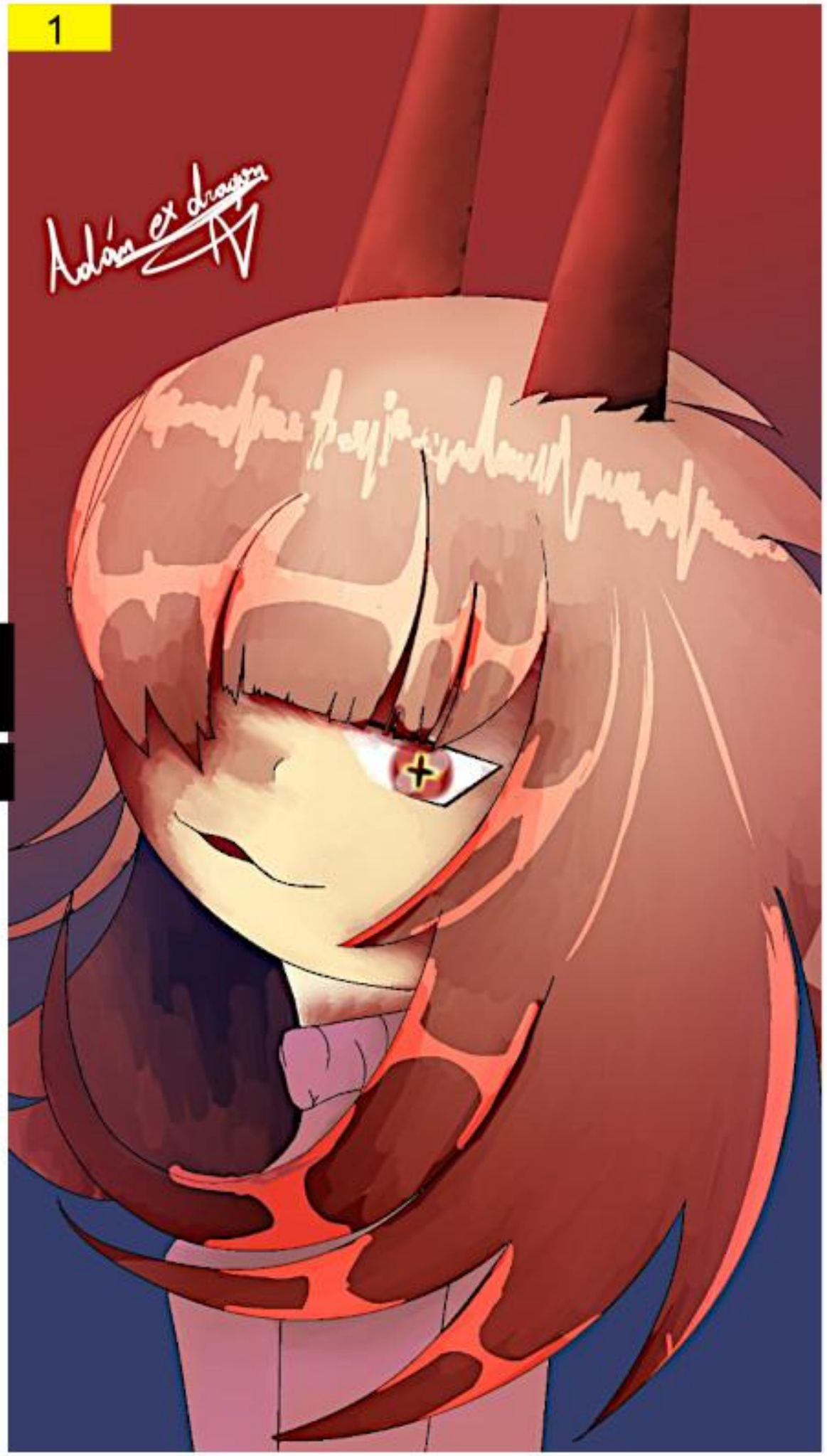


"Lineas Negras" (2012), de Andres Paduano.

Suyai, de Edwin Arrieta; basado en personaje gráfico creado por Alcides Marcano -Dam.

GALERÍA HALLACO

1



2

1 - "Sin título" (2025), de Adán Saeri.

2 - "Sin título" (2025), de Daniel Lucena.

1

1- Portada de Catalina, perteneciente al libro de cuentos **Payasos y Catalinas** (2017), de **Julio Emilio González.**

2

2- Portada de Payasos, perteneciente al libro de cuentos **Payasos y Catalinas** (2017), de **Julio Emilio González.** Considerado el primer libro de **Realidad Aumentada** presentado en Venezuela.

Alicia

Lazo Negro

Orejas de co

Muñeca de trapo

Diseño de personaje Alicia Muñeca de trapo (2025), de Dariana Martínez.

"Recordemos por siempre..." (2026), de Ivan Lira.

"Sin título" (2025), de Ramón Chirinos.

GALERÍA HALLACO: PALEOARTE.

"Lector de novela gráfica Araya 2099" (2025). Personaje perteneciente al videojuego Marathon, de Bungie.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

"Sentimiento nacional", de la Comuna El Sueño de Chavez. Sector los Laureles. Parroquia Germán Ríos Linares. Cabimas.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2026